

Wenn Oulapiens spielen

**Italo Calvino, Georges Perec und Oskar Pastior
im Vergleich**

am Beispiel von *Il castello dei destini incrociati*, *La vie mode d'emploi* und
Kopfnuß Januskopf

Abhandlung
zur Erlangung der Doktorwürde
der Philosophischen Fakultät
der
Universität Zürich

vorgelegt von
Katja Dörlemann

Angenommen im Frühjahrssemester 2017
auf Antrag der Promotionskommission:

Prof. Dr. Marco Baschera «hauptverantwortliche Betreuungsperson»
Prof. Dr. Sandro Zanetti

Zürich, 2018

Inhaltsverzeichnis

I Einleitung	8
1 Ausgangsfrage und Erkenntnisinteresse	8
2 Autoren und Texte	9
3 Das Spiel als Problem	12
4 Vorgehensweise und Ziel der Untersuchung	15
 II Das Spiel und Oulipo	19
1 Spiel in der Philosophie – Einführung	19
2 Oulipo und spielerische Poetik	24
2.1 Oulipistischer Text als Spielfeld	28
2.2 Wiederholung als oulipistisches Spielelement	30
2.3 Oulipistisches Spiel als Verunsicherung	32
2.4 Zusammenfassung und Überleitung in die Analyse	33
 III Wie spielt Calvino in <i>Il castello dei destini incrociati</i>?	35
1 Literatur als Kombinationsspiel	35
2 Il castello dei destini incrociati – Tarock im Wald	38
2.1 Einleitung	38
2.1.1 Mit Tarockkarten spielt man Tarock	40
2.1.2 Mit Tarotkarten schaut man in die Zukunft	43
2.1.3 Mit den Tarot-Tarock-Karten erzählt Calvino Geschichten	44
2.2 Il castello – ein ordentlich unordentlicher Ort	47
2.2.1 Die Geschichten im Kreuz I – Orlando liest umgekehrt	49
2.2.2 Die Geschichten im Kreuz II – Astolfo fliegt in die Wüste	52
2.2.3 Der Teufel und Der Turm – vom Spalten und Kombinieren	54
2.2.4 Totale Kreuzung	57
2.3 La taverna – ein zwielichtiger Ort	60
2.3.1 Zwischen Alles & Nichts – Faust und Parsifal suchen das Tao	62
2.3.2 Der Ich-Erzähler stellt sich vor	65
2.3.3 Die Münzen-Zwei – vom Tauschen und Pendeln	68
2.3.4 Vom Ende als Anfang	69
2.4 Il castello vs. La taverna	71
2.5 Gegensätzliches ermöglicht die Pendelbewegung	73
3 Der Text als enzyklopädisches Tarock	77

IV Wie spielt Perec in <i>La vie mode d'emploi</i>?	84
1 Perec und das Spielen	84
2 La vie mode d'emploi – Puzzeln mit Perec	88
2.1 Das Puzzle – eine Einführung	90
2.2 Das Puzzle als Lebensprojekt	91
2.2.1 Der Puzzler als Puzzle	91
2.2.2 Winckler, Valène und der Autor	93
2.2.3 Bartlebooth und der Leser	97
2.2.4 Voir autrement	102
2.3 Das Puzzle und die Textstruktur	107
3 Der Text als enzyklopädisches Puzzle	112
 V Wie spielt Pastior in <i>Kopfnuß Januskopf</i>?	120
1 Von Sprachspielen und poetischem Unsinn	120
2 Kopfnuß Januskopf – Palindrome zwischen Syntax und Phonologie	124
2.1 Das Palindrom – „versus anacyclicus, cancrinus, recurrens oder retrogradiens, [...] vers rétrogradé und Krebsgedicht“	125
2.2 Die Palindromvariationen im Palindrom	129
2.2.1 Wörtergruppenpalindromtexte (III)	130
2.2.2 Wörterpalindromblöcke (I)	132
2.2.3 Silbenpalindromblöcke (II)	135
2.2.4 Silbenpalindromzeilen mit Achse (IV)	137
2.2.5 Silbenpalindromzeilen ohne Achse (V)	139
2.3 Regelbrüche	140
2.4 Die semantische Ebene und das Ungeregelte	141
2.4.1 Semantische Arbitrarität als <i>Eigengeräuschlichkeit</i>	141
2.4.2 <i>Eigengeräuschlichkeit</i> als Problem	144
3 Das Palindrom als Skalpell für den gesamten Sprachleib	146
 VI Drei literarische Spiele im Vergleich	151
1 Oulipistisches Spiel bei Calvino, Perec und Pastior	151
1.1 Der Spielakt	152
1.1.1 Der Spielakt bei Calvino und Perec	153
1.1.2 Der Spielakt bei Pastior im Vergleich	154
1.2 Der Spielort	156
1.2.1 Spielwelten bei Calvino und Perec	156

1.2.2 Spielwelt bei Pastior im Vergleich	159
2 Erzählort als Spielort durch Gleichzeitigkeit	162
3 Unendliche Wiederholung durch Mise en abyme und Hyperstruktur	164
4 Erkenntnis durch Verunsicherung	168
VII Fazit	171
1 Ergebnis der Untersuchung	171
1.1 Calvinos Spiel	172
1.2 Perecs Spiel	174
1.3 Pastiors Spiel	175
1.4 Spiel im Vergleich	177
2 Schluss	179
IX Abbildungen	181
VIII Quellenverzeichnis	189
Primärliteratur	189
Sekundärliteratur	189
Internetquellen	199

„Recuerden que, en nuestra incapacidad de ver, los movimientos del prestidigitador se convierten en magia.“

Bioy Casares – La invención de Morel

I

Einleitung

1 Ausgangsfrage und Erkenntnisinteresse

Wenn Oulapiens schreiben, spielen sie. Angetrieben von Neugier und der Suche nach Amüsement gehen die Mitglieder des *Ouvroir de Littérature Potentielle* (Oulipo) an die Grenzen von Sprache und Literatur, um immer neue, anregende literarische Elemente hervorzulocken. Dabei wird Literatur als Handwerkskunst und der Literat als verspielter, so amüsierter wie amüsierender Handwerker verstanden. Paul Fournel, seit 1972 Mitglied und seit 2004 Präsident der Oulapiens¹, erklärt in *Clefs pour la littérature potentielle*:

„On a l'impression que les oulapiens tiennent à faire quelque chose qu'ils considèrent comme nécessaire, mais qu'ils tiennent à le faire en se divertissant.“²

Die 1960 gegründete Literatengruppe um François Le Lionnais, einen literarisch interessierten Mathematiker und Schachtheoretiker, und Raymond Queneau, einen mathematisch interessierten Schriftsteller und Lektor, wendet sich ab von dem romantischen Bild des Dichters als Genie und dem Gedanken an einen mythisch-musischen Inspirationsvorgang. Vielmehr wird in spielerischer Manier das Selbstverständnis des Schriftstellers als „Albatros“³, als dem Leben tragisch Entfremdeter, kritisiert. Die beiden Ideenväter beginnen, zusammen mit den weiteren Gründungsmitgliedern Jacques Bens, Claude Berge, Jacques Duchateau, Jean Lescure und Jean Queval, in konstanter Arbeit Methoden und Formen für den literarischen Gebrauch zu entwickeln. Anregungen holt sich die Gruppe dafür u. a. aus der Mathematik, der ein beachtliches kreatives Potenzial zugeschrieben wird.

Die literarische Arbeit mit bewusst gewählten Regeln in Form von Formzwängen fördert die Inspiration. Neben dem Sonett, das Lescure in *Petite*

¹ www.oulipo.net/fr/oulapiens/pf (03. November 2016, 15 Uhr MEZ).

² Fournel, Paul: *Clefs pour la littérature potentielle*. 1972: 27.

³ Baudelaire, Charles: *L'Albatros*. In: *Les Fleurs du Mal* (1857-1868). Die Oulapiens beziehen sich häufig auf Baudelaire und sein Selbstverständnis als Schreibenden, um sich davon abzugrenzen. (z. B. Lescure, Jean: *Petite histoire de l'Oulipo*. In: *Oulipo. La littérature potentielle*. Créations Re-créations Récréation. 1973: 28-40, hier: 38).

histoire de l'Oulipo zum perfekten Beispiel für die Ziele Oulipos erklärt⁴, arbeiten die Oulipiens häufig mit Lipogrammen, Anagrammen, Homophonien oder auch Palindromen. Ergebnisse der produktiven Forschungsarbeit der Gruppe, die bis heute andauert⁵, sind z. B. die von Lescure erfundene *Méthode S+r*⁶ oder die von Queneau entwickelte *Quenine*⁷.

Über die Hervorhebung der Bedeutung von Regeln und Amusement für das literarische Schaffen verbinden die Oulipiens das Spiel mit ihrer Poetik. Aber was heißt das für die literarische Praxis? Was passiert, wenn Oulipiens spielen? Die vorliegende Arbeit untersucht das oulipistische Spielverständnis und seine literarische Umsetzung anhand des Vergleichs von drei Werken. Die Basis dafür bildet die vertiefende Betrachtung des Spielphänomens und seiner Rolle in der oulipistischen Poetik. Gegenstand der Analyse sollten Texte sein, die sich signifikant als spielerisch auszeichnen und aus oulipistischer Feder stammen. Aufgrund dessen fiel die Wahl auf Italo Calvinos *Il castello dei destini incrociati*, wegen seiner Nähe zum Tarock, Georges Perecs *La vie mode d'emploi*, einem Roman über und als Puzzle, und Oskar Pastiors *Kopfnuß Januskopf*, Gedichte in der strengen Form des Palindroms.

2 Autoren und Texte

So ausgewogen wie bei wenigen anderen Autoren ist Calvinos Gesamtwerk aufgeteilt in Betrachtungen seiner selbst als Schriftsteller und in Texte mit Erzählstruktur. Mit Texten wie in *Una pietra sopra*, in denen er seine Überlegungen zu Literatur und Gesellschaft darlegt, hat er die Literaturlandschaft genauso beeinflusst wie mit dem Roman *Se una notte d'inverno un viaggiatore*. Der italienische Oulipien begann in den Jahren nach dem Zweiten Weltkrieg, Texte zu verfassen. Waren seine ersten Werke noch eindeutig dem *Neo-realismo* zuzuschreiben, vollzieht sich mit *I nostri antenati* 1960 ein Bruch in seiner Literatur. Ab diesem Werk ist das vorrangige Thema seiner Texte die Literatur selbst, typisch sind Techniken wie die *Mise en abyme* und intertextuelle Verweise.⁸

⁴ Lescure, Jean: *Petite histoire de l'Oulipo*. In: Oulipo. *La littérature potentielle*. Créations Re-créations Récréation. 1973: 28-40, hier: 38.

⁵ www.ouliipo.net

⁶ Beispiele zu finden in: Boehncke, Heiner u. Kuhne, Bernd: *Anstiftung zur Poesie*. Theorie und Praxis von Oulipo. 1993: 96ff. / S+7. In: Oulipo. *Atlas de littérature potentielle*. 2014: 166-170.

⁷ *La Quenine*. In: Oulipo. *Atlas de littérature potentielle*. 2014: 243-248.

⁸ Es handelt sich um Metaliteratur „in dem von Roland Barthes, der den Ausdruck prägte, gemeinten Sinne: Literatur, die ohne Sekundärliteratur zu werden, sich selbst als Literatur reflektiert, ihre eigene Metasprache wird“. (Goebel-Schilling, Gerhard: *Mythos und*

Ein erster Kontakt zu Oulipo entstand um 1967, als Calvino *Les fleurs bleues* von Raymond Queneau ins Italienische übersetzte. 1973 wurde er in die Literatengruppe aufgenommen und ist auch nach seinem Tod bis heute Mitglied.⁹ Seine Auffassung von Literatur stimmt größtenteils mit der der Oulipiens überein. So sagt Calvino selbst:

„Je partageais avec l'Oulipo plusieurs idées et prédilections: l'importance des contraintes dans l'œuvre littéraire, l'application méticuleuse de règles du jeu très strictes, le recours aux procédés combinatoires, la création d'œuvres nouvelles en utilisant des matériaux préexistants.“¹⁰

Il castello dei destini incrociati, erschienen 1973, ist vor allem, aber nicht ausschließlich, aufgrund seiner Konstruktionsweise ein überaus oulipistisches Buch. Es basiert auf den Erzählungen verschiedener Personen, die sich auf der gefährlichen Reise durch einen Wald an einem Zufluchtsort – Schloss und Taverne – begegnen. Stumm vor Schreck sitzen sie um einen Tisch und behelfen sich mit den Motiven von Tarockkarten, um die Geschehnisse zu berichten, die sie an Ort und Stelle geführt haben. Die Karten und ihre Spiel- und Esoterik-Historie bestimmen zusammen mit intertextuellen Referenzen den Inhalt. Dabei greift die Erzählsituation häufig aus dem fiktiven Textrahmen hinaus und begibt sich auf eine metaliterarische Ebene. Der Text provoziert auf Basis eines Kartenspiels Geschichte um Geschichte und verweist auf ihr enormes Bedeutungspotenzial. Calvino sagt selbst, *Il castello dei destini incrociati* sei „una specie di macchina per moltiplicare le narrazioni partendo da elementi figurati dai molti significati possibili come un mazzo di tarocchi“¹¹. Es wird sich im Laufe der Analyse zeigen, dass Calvino hier sein literarisches Kombinationsspiel, wie in dem viel diskutierten Aufsatz *Cibernetica e fantasmi* dargelegt, in die Literaturpraxis überführt.

Georges Perec, Autor des zweiten hier zu analysierenden Textes, erklärt das Puzzle zur Literaturmetapher und stellt mit *La vie mode d'emploi*, erschienen 1978, sein literaturpraktisches Äquivalent vor. Calvino war ein Freund und großer Bewunderer von Perec und beschreibt diesen seinen Roman in den *Lezioni americane* als „l'ultimo vero avvenimento nella storia del romanzo“¹². Es geht um die Geschichte eines fiktiven Pariser Wohnhauses, die fragmentarisch

Metaliteratur bei Italo Calvino. In: Widerstehen. Anmerkungen zu Calvinos erzählerischem Werk. 48-62. Hrsg. v. Gerhard Goebel-Schilling u.a., 1990: 48.)

⁹ Mitglieder gelten aufgrund ihres Ablebens bei Vollversammlungen als entschuldigt, werden aber nicht als Ausgetretene geführt.

¹⁰ Calvino, Italo: *Le Château des destins croisés*. In: Oulipo. Atlas de littérature potentielle. 1998: 382-386, hier: 384.

¹¹ Calvino, Italo: *Lezioni americane*: Sei proposte per il prossimo millennio. 1988: 117.

¹² Ebd.: 117.

– in (Puzzle-)Teilen – anhand der Geschichten seiner Bewohner erzählt wird. Im Zentrum stehen die Geschehnisse um den Millionär Bartlebooth, dessen langjähriges Puzzleprojekt den Großteil der anderen Hausbewohner einbezieht oder zumindest tangiert. Die Struktur des Romans ist streng durchorganisiert und von Perec selbst in einem *cahier des charges*¹³ dokumentiert. Aufgrund seiner raffinierten Komposition nennt ihn Magné im Vorwort zur Ausgabe des Textes im Fayard-Verlag „Roman du jeu“¹⁴ und erklärt: „Si, comme Georges Perec le répète, écrire est un jeu qui se joue à deux, peu de livres sont plus ‘écrits’ que *La vie mode d’emploi*.“¹⁵

Wie eng der französische Oulipien Literatur mit Spiel verbindet, lässt sich *Petit Traité invitant à la découverte de l’art subtil du go*¹⁶ entnehmen. In dem 1969 in Zusammenarbeit mit Lusson und Roubaud verfassten Text vergleichen die Autoren den Ablauf des japanischen Strategiespiels mit der Tätigkeit des Schreibens¹⁷ und machen damit deutlich: Schreiben ist spielen.

Perec zählt zu den wichtigsten Vertretern der französischen Nachkriegsliteratur und fand seinen Lehrmeister in Raymond Queneau. Werke wie *La disparation*, *W ou le souvenir d’enfance* oder *Un Cabinet d’amateur* folgen rigoros den komplexen Regelwerken, die der Autor mit Akribie und viel Liebe zum Detail erstellt. „Non per niente Perec è stato il più inventivo dei partecipanti all’Oulipo“¹⁸, erklärt Calvino.

Oskar Pastior schließlich ist seit 1993 Mitglied von Oulipo und widmet sich, im Gegensatz zu den beiden erstgenannten Autoren, nicht der Prosa, sondern der Lyrik. Er ist eine der herausragenden Persönlichkeiten der deutschsprachigen Dichtung des 20. Jahrhunderts und steht in der Tradition sprachkritischer Bewegungen. Pastior selbst bezeichnet sich als Teil der „Familie der Wörtlichnehmer“¹⁹, die aus Künstlern bestehe

„von Gertrude Stein bis Helmut Heißenbüttel, von Chlebnikov bis Georges Perec, von Quirinus Kuhlmann über Laurence Sterne, Lewis Carroll und Clemens Brentano, etwa, bis Unica Zürn, H. C. Artmann, Friederike Mayröcker und Reinhard Prießnitz, d. h. auch von den Oulipoten zu vielen Autoren des Bielefelder Colloquiums Neue Poesie“²⁰.

¹³ Siehe www.escarbille.free.fr/vme (02. November 2016, 19 Uhr, MEZ).

¹⁴ Magné, Bernard: Préface. In: Perec, Georges: *La vie mode d’emploi*. Romans. 1978: 9.

¹⁵ Ebd.: 9.

¹⁶ Lusson, Perec, Roubaud: *Petit Traité invitant à la découverte de l’art subtil du go* (1969). 2003: 38.

¹⁷ Ebd.: 42.

¹⁸ Calvino, Italo: *Lezioni americane: Sei proposte per il prossimo millennio*. 1988: 119.

¹⁹ Pastior, Oskar: *Das Unding an sich*. Frankfurter Vorlesungen. 1994: 123.

²⁰ Ebd.: 124.

Pastior ist Sprachspieler und betreibt in diesem sprachkritischen Sinne *Unsinnspoesie*, also Dichtung, die sich konventionellen semantischen Regeln widersetzt. Dabei bezieht er alle Sprachaspekte mit ein: Grammatik, Graphematik, Semantik, Pragmatik, Morphologie sowie und vor allem Phonetik und Phonologie.

Besonders deutlich wird seine Methodik in dem hier zur Analyse gewählten Werk *Kopfnuß Januskopf – Gedichte in Palindromen*. Aufgrund der Forderung nach Symmetrie stellt die Palindromform eine besondere Herausforderung für das Spiel mit der Sprache dar. Die strenge Regel erzwingt eine Zeichenkette, die auf zumindest einer Sprachebene vorwärts und rückwärts gelesen identisch ist. Pastior stellt Wörter- und Silbenpalindrome, Schrift- und Klangpalindrome nebeneinander und arbeitet so gleichzeitig mit verschiedensten Ebenen der Sprache. Damit lotet er zugleich die Grenzen der Sprache wie auch die Grenzen der Palindromform aus.

3 Das Spiel als Problem

Die Analyse des oulipistischen Spielverständnisses bedarf im Vorfeld einer generellen Betrachtung und Bestimmung des Phänomens *Spiel*. Allerdings ist der Begriff so weit und flexibel, dass der Versuch einer allgemeinen Definition kaum möglich ist: Auf die Frage *Was ist Spiel?* gibt es keine eindeutige Antwort. Ein konkreter und abschließender Definitionsversuch muss scheitern, denn das Wort findet in den verschiedensten Bereichen Anwendung.²¹ In seinem Aufsatz *Planetary Interlude* gibt Alexos davon einen kurzen Eindruck:

„Religion wants to play the divine game and includes it in its cult, poetry and art create the figures of the world in playing, the political game aims at power, thought is itself put into play by what provokes thinking, science plays at calculation and at construction, while technology considers that it has a stake in everything that is. The games of language call and name beings and things, work reveals the play of forces and will tend to become a kind of game, the games of love catch us in their web and struggle brings opposing forces into play.“²²

Die Unterscheidung der englischen Sprache zwischen *game* und *play* bildet den ambivalenten Charakter des Bedeutungsumfangs des deutschen Wortes *Spiel*

²¹ Wittgenstein beschreibt die Unabschließbarkeit einer Auflistung aller Spielbedeutungen. Vgl. Philosophische Untersuchungen §§ 75, 76, 77. (Wittgenstein, Ludwig: Philosophische Untersuchungen. 2015: 63f.)

²² Alexos, Kostas: Planetary Interlude. In: Ehrmann, Jacques (Hrsg.): Game, Play, Literature. 6-18. Yale French Studies, Nr. 41, 1968: 6.

ab. Für seine Untersuchung der Autor-Leser-Beziehung als Spiel in *Games Authors Play* bezeichnet Hutchinson *play* als das beiläufige, oberflächliche Spiel mit Hang zur Darstellung, das *game* hingegen als Spiel mit einer ausgebauten Struktur.²³ Wie auch Gascoigne in *The games of Fiction* erklärt er *game* zur Teilmenge von *play*.²⁴ Gascoigne spezifiziert den Unterschied zwischen den beiden Bezeichnungen wie folgt:

„The term ‚game‘ becomes appropriate from the moment at which play activity becomes ordered by a set of explicit rules or conventions taken to govern the behaviour of the participant(s) and to establish the temporal and spatial boundaries of the activity so designated.“²⁵

Im Gegensatz zum Englischen – wie überdies auch dem Dänischen, das über *leg* (*play*) und *spil* (*game*) verfügt und sowohl die Formulierung *lege en leg* und auch *spille et spil* erlaubt²⁶ – versammeln sich unter dem italienischen *gioco*, dem französischen *jeu* und dem deutschen *Spiel* das strategische sowie das freie Spielen. *Jeu*, *gioco* und *Spiel* bedeuten Regel und Freiheit, Zwang und Vergnügen gleichermaßen und meinen alle möglichen Arten von Spiel, wie bspw. Brettspiel, Kinderspiel, Farbspiel, Naturspiel oder Rollenspiel, ohne dabei zwingend eine gemeinsame Bedeutungsschnittmenge aufzuweisen.

Wittgenstein wird dieses Charakteristikums des Spiels habhaft, indem er sagt: „die ‚Spiele‘ bilden eine Familie“²⁷. Dem folgend führt er den Begriff der *Familienähnlichkeit* ein. Diese ist „ein kompliziertes Netz von Ähnlichkeiten, die einander übergreifen und kreuzen. Ähnlichkeiten im Großen und Kleinen“.²⁸ So bestehen semantische Verwandtschaftsverhältnisse, die sich über Bedeutungsgruppen erstrecken, aber nicht zwingend über die gesamte *Familie*. Der Spielbegriff, genauso wie der der Sprache, lässt sich laut Wittgenstein nicht abschließend mit einer Definition bestimmen. Daraus folgt, dass der Begriff immer erweiterbar und das Wort flexibel anwendbar ist,

²³ Vgl. Hutchinson, Peter: *Games Authors Play*. 1983: 13f. Über die Bedeutung von *game* sagt er: „It is more than the mere decoration which play can be, more fundamental to the work in which it is employed, it involves a *goal*. A ‚game‘ traditionally suggests ‚rules‘ or ‚conventions‘; [...]“ (Ebd.)

²⁴ Gascoigne bestimmt die Verwendung der zwei Ausdrücke in seiner Arbeit wie folgt: „The term ‚play‘ will be broadly used here to indicate non-utilitarian activity primarily informed by a spirit of imagination and invention and placed outside the realm of reality-oriented problem-solving. [...] For the purposes of this study, ‚game‘ will be regarded as a subset of ‚play‘.“ Gascoigne, David: *The Games of Fiction*. Georges Perec and Modern French Ludic Narrative. 2006: 23.

²⁵ Ebd.: 23.

²⁶ Vgl. Juuls, Jesper: *half-real*. Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds. 2011: 29. Juuls, erklärt weiter, dass es sich in allen Skandinavischen Sprachen wie im Dänischen verhalte.

²⁷ Wittgenstein, Ludwig: *Philosophische Untersuchungen*. 2015: 57f. § 67.

²⁸ Ebd.: 56. § 66.

„wie wir beim Spinnen eines Fadens Faser an Faser drehen. Und die Stärke des Fadens liegt nicht darin, dass irgend eine Faser durch seine ganze Länge läuft, sondern darin, daß viele Fasern einander übergreifen“²⁹.

Eine einheitliche, eindeutige Verwendung des Wortes *Spiel* ist ohne eine nähere Bestimmung oder zumindest eine kontextuelle Einordnung also nicht möglich. Gerade dies macht den Spielbegriff ebenso flüchtig wie potent und besonders attraktiv für Forscher aus allen Wissenschaften. Das Spiel findet interdisziplinär Anwendung, z. B. in der Mathematik ³⁰, Psychologie ³¹, Biologie³², und spätestens seit Wittgenstein ist das *Sprachspiel* auch aus den Bereichen der Philosophie und der Philologie nicht mehr wegzudenken. Spielkonzepte werden des Weiteren verwendet, um die Welt zu erklären (Fink) oder die Kunst (Schiller, Gadamer), sowie um Mensch und Kultur besser zu verstehen (Caillois, Huizinga). In seiner Habilitationsschrift *Literarische Spieltheorie* fasst Matuschek zusammen:

„Wie kein zweites taugt das Wort Spiel zum Schlüsselwort der *theoria*: Mit einer Silbe behauptet und genießt sich darin vollkommene Erkenntnis.“³³

Spiel ist so beliebt und fruchtbar, weil es zwei gegensätzliche Ideen in Koexistenz zulässt. Kann die Wissenschaft im Für und Wider einer Argumentation weder das eine noch das andere ausschließen, erklärt das Spiel die Ambivalenz zum Charakteristikum des Untersuchungsgegenstands. Die Uneinnehmbarkeit einer Position in Anbetracht ihrer Anti-Position evoziert ein Spannungsverhältnis, das weder nur das eine noch nur das andere zulässt, sondern beides. Eindeutige Aussagen sind nicht möglich, denn es gibt nicht einen Sinn, sondern viele Sinne. Laut Matuschek sei dies der Grund für die Beliebtheit der Verwendung des Spiels in der Moderne.

²⁹ Wittgenstein, Ludwig: Philosophische Untersuchungen. 2015: 57f. § 67.

³⁰ *Spieltheorie* nach John Forbes Nash jr. von 1950: Mithilfe dieser Theorie werden Voraussagen für die Entwicklung bestimmter Systeme getroffen, wie z. B. in der Marktwirtschaft. Es handelt sich dabei um einen Satz von Analyseinstrumenten zur mathematischen Berechnung von Konfliktsituationen. „A conflict situation (game) is a situation in which two or more individuals (players) interact and thereby jointly determine the outcome.“ (Van Damme, Eric: Stability and Perfection of Nash Equilibria. 1996: 1.)

³¹ Eric Berne beschreibt in *Games People Play* 1964 die Spiele der Erwachsenen als Möglichkeit zur Zeitstrukturierung. Er arbeitet mit dem Spiel als psychologisches Phänomen der menschlichen Interaktion. Letztlich geht es bei Bernes psychologischem Spiel um die Einnahme einer Rolle zum alleinigen Zweck, die anderen Mitspieler, d.h. hier soziale Kontakte, so zum Mitspielen zu treiben, dass die Lücke zwischen zukünftiger Wunscherfüllung und aktuellem Zeitpunkt gefüllt ist. (Dr. med. Berne, Eric: Games People Play: The Psychology of Human Relationships. 1964.)

³² Matuschek, Stefan: Literarische Spieltheorie. Von Petrarca bis zu den Brüdern Schlegel. 1998: 2ff.

³³ Ebd.: 1.

„Da es statt sicherer Ordnung Instabilität, statt der Gültigkeit fester Gesetze die Willkür von Verabredung und Zufall bedeutet, da es subjektive Freiheit und objektive Notwendigkeit nicht je für sich und oppositär, sondern nur zusammen als Prozeß mit bedingter Wahlmöglichkeit denken läßt, eignet sich Spiel zum Schlüsselwort modernen Selbst- und Weltverständnisses.“³⁴

Die semantische Flexibilität des Wortes ist bis heute ein Garant dafür, dass es immer wieder Verwendung findet. Niermann erklärt, ähnlich wie Matuschek, das Spiel biete „ein literaturtheoretisches Anregungspotential, das [auch] in der Postmoderne nicht ausgeschöpft worden ist“³⁵. Seiner Anwendung sind keine Grenzen gesetzt. Es handelt sich um einen weiten Dachbegriff, unter dem gleichzeitig und gleichrangig verschiedenste semantische Prägungen Zuflucht finden. Allerdings ist diese Vielseitigkeit nicht nur Stärke des Spiels, so wie Wittgenstein es beschreibt, sondern kann auch zu einem Problem werden, wie Matuschek erklärt:

„Es verleitet auch die exaktesten Autoren zum suggestiven Parcours der Analogien, weil seine breite Verwendungsmöglichkeit nicht zu unterteilen ist in eine klare ‚eigentliche‘ Bedeutung auf der einen und Metaphorisches auf der anderen Seite.“³⁶

Mithin bedarf es großer Aufmerksamkeit, sich bei der Arbeit mit und am *Spiel* nicht in seiner Bedeutungspotenz zu verlieren oder seiner „Verlockung“³⁷, wie Matuschek es nennt, zu erliegen. Mit spielerischer Leichtigkeit kann man sich im semantischen Spiel des Spiels verirren, und sein Potenzial verliert sich im Generellen: Alles und damit nichts wird zu Spiel.

4 Vorgehensweise und Ziel der Untersuchung

Eine der schwierigsten Überlegungen zum weiteren Vorgehen bestand darin, zu entscheiden, ob die Textanalyse auf Spiel als textimmanentes Strukturelement oder auf Spiel als übergeordnetes, philosophisches Konzept

³⁴ Matuschek, Stefan: Literarische Spieltheorie. Von Petrarca bis zu den Brüdern Schlegel. 1998: 22.

³⁵ Niermann, Anabel: Das ästhetische Spiel von Text, Leser und Autor. Intertextualität neu gedacht an Adolf Muschgs Parzival-Rezeption. Der rote Ritter; eine Geschichte von Parzival am Beispiel der Frauenfiguren. 2004: 10. Niermann entwickelt die spielerische Intertextualität als theoretischen Ansatz und als Methode zur Textdeutung mit Beziehung auf das ästhetische Spiel, sowie das Autorkonzept und die Rezeptionsforschung.

³⁶ Matuschek, Stefan: Literarische Spieltheorie. Von Petrarca bis zu den Brüdern Schlegel. 1998: 3.

³⁷ Matuschek erklärt: „Ihr erliegen alle Theoretiker immer dann, wenn sie für das Ganze des von ihnen durchdachten Gegenstands, für die Wechselwirkung aller beteiligten Faktoren einen Ausdruck suchen, der die Überlegenheit des Sachkundigen mit genießender Bewunderung vereint.“ (Ebd.: 1)

untersucht werden soll. Wie mit Matuschek im vorangegangenen Kapitel schon gesagt wurde, ist es schwierig, die Bedeutungsspanne des Spiels zu unterteilen in seine eigentliche und seine metaphorische Bedeutung.³⁸ Jahn/Schilling berichten in *Literatur und Spiel* von einem ähnlichen Problem und entscheiden, sich auf das Spiel *in* der Literatur zu konzentrieren anstatt auf die Untersuchung der Literatur *als* Spiel.³⁹ Dazu stellen die Autoren sechs Kategorien der Verwendung von spielerischen Elementen *in* der Literatur auf, die hier kurz erwähnt werden sollen, um einen Eindruck von der Bandbreite der Einsetzbarkeit des Spiels innerhalb literarischer Texte zu vermitteln:

„1. Spiel als Attribut und Kolorit; 2. Spiel als Katalysator und Zentrum der Handlung; 3. Spiel als Konstruktionsbasis literarischer Texte; 4. metaphorische und allegorische Verwendung von Spielen; 5. Spiele mit Literatur; 6. Spiele in der Literatur als Auseinandersetzung mit Spieltheorien.“⁴⁰

Das Spiel wirkt auch auf inhaltlicher Ebene des Textes vielseitig: ob als historische, metatextuelle oder intertextuelle Referenz, als Metapher oder Analogie. Ganz ähnlich nähert sich Detweiler in seinem Artikel *Games and Play in American Fiction* 1976 der Beziehung zwischen Literatur und Spiel. Er analysiert 60 literarische Werke, die auf den ersten Blick einen spielerischen Charakter besitzen⁴¹, und bestimmt anhand seiner Ergebnisse drei Hauptkategorien literarischen Spiels: 1. „playful or whimsical fiction“; 2. „fiction in which particular games are portrayed“; 3. „fiction in which or through which the author plays a game with the reader.“⁴²

Das Aufstellen von Spielkategorien mit dem Ziel, das Phänomen zumindest bedingt greifbar und handhabbar zu machen, ist eine typische und notwendige Herangehensweise an die Analyse eines literarischen Spieltextes.⁴³ Aber keine der im Rahmen der vorliegenden Arbeit herangezogene Kategorisierung ermöglicht, das Spiel in den hier ausgewählten Texten gewinnbringend zu

³⁸ Vgl. 13 der vorliegenden Arbeit.

³⁹ Die Autoren erklären zu ihrem Vorgehen: „Auf dieser Basis aufbauend schließen sich dann jeweils am konkreten Fallbeispiel weiterführende Überlegungen zum lusorischen Charakter von Literatur an, die gegenüber allzu generalisierenden Spieltheorien den Vorzug haben, den historischen Kontext und mithin die Geschichtlichkeit von Spiel und Spieltheorien nicht aus dem Blick zu verlieren.“ (Jahn, Schilling (Hrsg.): *Literatur und Spiel. Zur Poetologie literarischer Spielszenen*. 2010: 8.)

⁴⁰ Ebd.: 8.

⁴¹ Leider spezifiziert Detweiler hier nicht, was genau er meint mit Literatur, „that seemed, on first impression, to have something to do with games and play“. (Detweiler, Robert: *Games and Play in Modern American Fiction*. In: *Contemporary Literature*, University of Wisconsin Press, Vol. 17, Nr. 1, 1976: 44-62, hier: 48.)

⁴² Ebd.: 48f.

⁴³ Z. B. auch Hutchinson, Peter: *Games Authors Play*. 1983.; Motte, Warren: *Playtexts. Ludics in contemporary literature*. 1995.

erfassen. In fast allen Fällen ließen sich die literarischen Spiele bei Calvino, Perec und Pastior jeder Kategorie zuordnen und machten die Aufteilung damit obsolet.

Genauso wenig zufriedenstellend schien das alleinige Hinzuziehen von Arbeiten zu Literatur *als* Spiel, die mehrheitlich ohne konkreten Bezug zum literarischen Text eine Spielbetrachtung anstellen, wie z. B. Beaujour in *The games of poetics*⁴⁴ oder Frey in *Der unendliche Text*⁴⁵.

Spiele *in* und *als* Literatur können hier nicht separat untersucht werden, denn sie stehen in einem wechselseitigen Verhältnis zueinander. Um das oulipistische Spiel zu betrachten und anhand des Vergleichs der drei genannten Texte zu präzisieren, müssen beide Ebenen berücksichtigt werden. Geht man einzig vom Spiel *in* der Literatur aus, bleibt womöglich die Tiefe der Auswirkung eines philosophischen Spielkonzepts unbeachtet und umgekehrt. So wird die spielerische Poetik, auf der das Spielverständnis der Oulipiens fußt, beleuchtet, indem in der theoretischen Annäherung der Schwerpunkt auf Literatur *als* Spiel gelegt wird, um dann in der jeweiligen Werkanalyse zusammen mit den außerliterarischen Spielkonzepten Tarock, Puzzle und Palindrom als Sprachspiel in der literarischen Praxis geprüft und erweitert zu werden. In Kapitel II findet sich folglich neben einer allgemeinen Einführung in die Verwendung des Spiels in der Philosophie eine nähere Betrachtung seiner Verwendung im oulipistischen Sinne.

Eine dezidierte Erforschung des Spiels als literarisches Konzept wird in der allgemeinen Poetik der Literatenvereinigung nicht angestellt. Vielmehr greifen die einzelnen Mitglieder auf das in der oulipistischen Poetik vage geformte Spielverständnis zurück und verwenden es individuell für die eigene Literaturdiskussion. Um das allgemeine oulipistische Spiel dennoch näher zu beleuchten und für die Zwecke der vorliegenden Arbeit handhabbar zu machen, werden auf Basis der Poetik der Literatengruppe vertiefend die Spielverwendungen bei Jacques Derrida, Eugen Fink und Hans-Jost Frey hinzugezogen, die in verschiedenen Anknüpfungspunkten ausführende Betrachtungen zulassen. Des Weiteren haben sich zumindest Calvino und Perec hinreichend zum Zusammenhang von Spiel und Literatur geäußert, was Anlass genug war, den jeweiligen Textanalysen eine autorbezogene Betrachtung des literarischen Spiels voranzustellen. Diese verbindet sich dann im Laufe der Analyse mit den Ergebnissen aus der Betrachtung der

⁴⁴ Beaujour, Michel: The game of poetics. In: Ehrmann, Jacques (Hrsg.): Game, Play, Literature. Yale French Studies. No. 41, 1968: 58-67.

⁴⁵ Frey, Hans-Jost: Der unendliche Text. 1990.

außerliterarischen Spiele, die in den drei ausgewählten Texten stattfinden: Tarock, Puzzle und Palindrom als Sprachspiele.

Ziel der vorliegenden Arbeit ist es, das in Kapitel II näher bestimmte Spielverständnis Oulipos mithilfe des Vergleichs der Spielkonzeptionen der einzelnen hier zu analysierenden Texte von Calvino, Perec und Pastior zu überprüfen und zu erweitern. Mit dem deutschsprachigen Oulipien Pastior wurde dabei ein Künstler in die vergleichende Analyse aufgenommen, der in vielen Aspekten anders zu betrachten ist als Perec und Calvino. So ist Pastior nicht nur Lyriker, sondern arbeitet auch mit nahezu allen linguistischen Teildisziplinen⁴⁶ der Sprache, während die Romanciers mit Stoffen und Motiven des Literaturkorpus auf der Ebene der Semantik operieren. Daher geht es bei dem einen Oulipien in erster Linie um das Spiel mit Sprachkonventionen, bei den anderen beiden Oulipiens um ein Spiel mit Literaturkonventionen. Während diese Differenz anfangs die vergleichende Betrachtung, die den Abschluss der Arbeit bildet, zu gefährden schien, stellte sie sich am Ende als besonders interessante Komponente heraus.

⁴⁶ Die Teildisziplinen der Linguistik sind Graphemik, Lexikologie, Morphologie, Phonetik, Phonologie, Pragmatik, Semantik und Syntax.

II

Das Spiel und Oulipo

„Es ist fast unanständig fruchtbar, wie hier ein Wort Theorie gebiert.“

Stefan Matuschek – Literarische Spieltheorie

1 Spiel in der Philosophie – Einführung

Der über alle wissenschaftlichen Grenzen hinaus bekannteste Spieltheoretiker ist wohl Schiller, der seine Überlegungen zur Rolle des Spiels für die Kunst und den Menschen im 15. Brief *Über die ästhetische Erziehung des Menschen*⁴⁷ darlegt. „[D]er Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Worts Mensch ist, und *er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt*“, ist einer der am häufigsten zitierten Sätze des Textes. Angeregt von Kants Gedanken zum Verhältnis von Kunst und Arbeit, demzufolge Kunst im Vergleich zu Arbeit auch als Spiel gelten kann, entwickelt Schiller seine Theorie zum menschlichen Spieltrieb. Mit dieser Theorie attestiert er dem Spiel als Analogiekonzept eine Eigenschaft, die in folgenden Theorien immer wieder aufgegriffen wird: die Ambivalenz. Laut Schiller ist der Mensch gefangen zwischen zwei Trieben, dem sinnlichen und dem Formtrieb.⁴⁸ Es stehen sich die Kräfte Veränderung vs. Beständigkeit und innere Regeln vs. äußere Gesetze gegenüber. Einzig das Spiel, die Kunst, erlaubt das Ausleben dieser Ambivalenzen. Nur hier, so Schiller, kann der Mensch seine doppelte Natur entfalten, dem einen als auch dem anderen Trieb nachgeben und also frei sein.

Der niederländische Kulturhistoriker Johan Huizinga nimmt Schillers Idee von Spiel als überflüssige, aber befreiende Instanz auf, kritisiert aber zugleich dessen Auffassung von Spiel als totaler Grundlage der Kunst. 1938 veröffentlicht er mit *Homo Ludens* eine bis heute einflussreiche Studie zur Rolle

⁴⁷ Schiller, Friedrich: *Über die ästhetische Erziehung des Menschen*. 2012: 68.

⁴⁸ Genau heißt es: „Der erste dieser Triebe, den ich den *sinnlichen* nennen will, geht aus von dem physischen Dasein des Menschen oder von seiner sinnlichen Natur und ist beschäftigt, ihn in die Schranken der Zeit zu setzen und zur Materie zu machen. [...] Der zweite jener Triebe, den man den Formtrieb nennen kann, geht aus von der absoluten Natur des Menschen oder von seiner vernünftigen Natur und ist bestrebt, ihn in Freiheit zu setzen, Harmonie in die Verschiedenheit seines Erscheinens zu bringen und bei allem Wechsel des Zustands seine Person zu behaupten.“ (Ebd.: 41ff.)

des Spiels in der Kultur. Dabei versteht Huizinga Spieltheorie als eine Soziologie der Kulthandlungen und den Menschen als Spieler – als *homo ludens*.⁴⁹ Als Erster stellt er eine Beziehung zwischen Spiel und menschlichen Aktivitäten wie Kunst, Poesie, Gesetz oder Krieg her.⁵⁰ Spiel ist für ihn:

„[...] eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewusstsein des ‚Andersseins‘ als das ‚gewöhnliche Leben‘.“⁵¹

Huizinga verortet das Spiel damit außerhalb des normalen Lebens in einem Raum, in dem andere Orts- und Zeitgesetze herrschen (z. B. Tennisplatz, Theater, Tempel, Bildschirm etc.).⁵² Roger Caillois greift diese These 1957 in *Les Jeux et les Hommes* mit der Idee vom Spielraum als einem *espace pur* auf und erweitert sie gleichzeitig. In dem von der Realität separierten Spielraum gelten nur die spezifisch und individuell erstellten Spielregeln; gesellschaftliche Konventionen, Gesetze oder Ähnliches sind außer Kraft gesetzt. Diesen Raum versteht der französische Soziologe insofern als einen abgeschlossenen Gegenentwurf zur Realität, als einen *espace pur*:

„[...] le domaine du jeu est ainsi un univers réservé, clos, protégé: un espace pur.“⁵³

„[...] le domaine du jeu ne constitue après tout qu’une sorte d’îlot réduit, consacré artificiellement à des compétitions calculées, à des risques limités, à des feintes sans conséquences et à des paniques anodines.“⁵⁴

Außerhalb der Realität kann der Spieler hier ohne Sorge vor realen Konsequenzen experimentieren. In diesem Sinne ist Spiel für Caillois unproduktiv. Ob der totalen Abgrenzung zur Realität besitzt es keinen Anspruch, etwas zu generieren oder herzustellen. Die Situation der Spieler nach dem Spiel ist hinsichtlich der materiellen Besitztümer unverändert.⁵⁵

⁴⁹ Huizinga, Johan: *Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. 2009.

⁵⁰ Ehrmann erklärt: „His great merit is specifically to have discovered in the play-element of these activities a common denominator and an important factor of culture.“ (Ehrmann, Jacques: *Homo ludens revisited*. In: Ehrmann, Jacques (Hrsg.): *Game, Play, Literature*. Yale French Studies, Nr. 41: 31-57, 1968: 31.)

⁵¹ Huizinga, Johan: *Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. 2009: 37.

⁵² Vgl. Burke, Ruth E.: *The Games of Poetics. Ludic criticism and Postmodern Fiction*. 1994: 15.

⁵³ Caillois, Roger: *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*. 1967: 38.

⁵⁴ Ebd.: 167.

⁵⁵ Auch über die Produktivität von Spiel gibt es viele Ansichten. Für weitere Informationen s. z. B. zusammenfassend Bohmann-Kalaja, Kimberly: *Reading Games. An aesthetics of play* in Flann O’Brien, Samuel Beckett & Georges Perec. 2007: 24ff.

Caillois kritisiert vor allem, dass Huizingas Spielkonzept gleichzeitig zu breit und zu eng sei – zu breit, da er die Spielsphäre nicht präzise abgrenze, und zu eng, da er nur das kompetitive Spiel betrachte und alle anderen Spielvarianten unbeachtet lasse. Daraufhin entwickelt Caillois eine Spieltypologie, auf die bis heute häufig zurückgegriffen wird. Die Typologie definiert vier Basiskategorien: *Agôn* (Wettbewerb), *Alea* (Wahrscheinlichkeit), *Mimicry* (Simulation) und *Ilinx* (Schwindelgefühl). Diese Spieltypen werden dann auf einer Skala zwischen *Ludus* (kontrolliertem Spielen) und *Paidia* (spontanem Spielen) eingestuft.⁵⁶

Letztlich sehen Huizinga und Caillois aber das Spiel in einer konstruktiven Rolle für die Kultur. Als arrangierte, geordnete Parallelwelt mit eigenen konstruierten Gesetzen und Regeln bietet das Spiel einen Raum der ungeahnten Möglichkeiten und beeinflusst in diesem Sinne Kultur und Zivilisation.⁵⁷ Diese ihre Darstellung des Spiels als einen vom Ernst abgegrenzten, ihm gar untergeordneten, von der Welt losgelösten Raum ist allerdings häufig Gegenstand von Kritik – vorrangig weil der Soziologe und der Kulturhistoriker die Realität als unzweifelhafte Instanz ansehen und sie keiner gesonderten Betrachtung unterziehen.⁵⁸ Es besteht aber kein Zweifel, dass niemand die Diskussion um den Spielbegriff und seine Bedeutung für die Kultur so vorangetrieben hat wie diese beiden Autoren. Die Spieldefinitionen Huizingas und Caillois' sind noch heute Basis der meisten kulturwissenschaftlichen oder philosophischen Spieluntersuchungen.

Wendet man sich sodann speziell dem Spiel mit der Sprache zu, rückt Wittgenstein in den Blickpunkt. „If we think about ‚game‘, we automatically think about language“⁵⁹, sagt Greimas und unterstreicht damit die Bedeutung Wittgensteins für die Wahrnehmung des Spielbegriffs im 20. Jahrhundert. Der Begriff des *Sprachspiels* ist, neben dem in der Einleitung schon erwähnten Begriff der *Familienähnlichkeit*, einer der einflussreichsten Begriffe aus den *Philosophischen Untersuchungen*. Wittgenstein untersucht die Bedeutung von Wörtern und den menschlichen Sprachlernprozess und kommt zum Schluss, dass dieser mittels sogenannter Sprachspiele erfolge. „Ich werde auch das

⁵⁶ Schach, um ein Beispiel zu nennen, ist demnach ein Spiel des Typs *Agôn* und auf der Skala wegen seiner Regelstrenge in die Nähe des Richtwerts *Ludus* einzustufen.

⁵⁷ Vgl. Ehrmann, Jacques: Homo ludens revisited. In: Ehrmann, Jacques (Hrsg.): Game, Play, Literature. Yale French Studies, Nr. 41, 1968: 31-57, hier: 54.

⁵⁸ Vgl. z. B. ebd.: „[We] are criticizing these authors chiefly and most seriously for considering ‚reality‘, the ‚real‘, as a *given* component of the problem, as a reflect needing no discussion, as a matter of course, neutral and objective. They define play in opposition to, on the basis of, or in relation to this so-called reality.“ (Ebd.: 33)

⁵⁹ Greimas, Algirdas Julien: About Games. In: SubStance. Vol. 8, Nr. 4/25, 1979: 31-35, hier: 31.

Ganze: der Sprache und der Tätigkeiten, mit denen sie verwoben ist, das ‚Sprachspiel‘ nennen“⁶⁰, erklärt er. Anhand der zahlreichen und teilweise kontroversen Bedeutungen von Wörtern wie *gut*, *Spiel* oder *Sprache* leitet er den Begriff der *Familienähnlichkeit* her. Demzufolge sind die Splitterbedeutungen eines Wortes nicht immer kohärent. In einigen Fällen reicht vielmehr eine gemeinsame Grundidee aus, die sie als *Familie* kennzeichnet. Dementsprechend gibt es aus semantischer Sicht keine klare Spieldefinition, sondern eine Vielzahl an Einzelbedeutungen, die sich beständig miteinander vermischen und eine Begriffsbestimmung unscharf und unendlich machen.⁶¹ Das Wort *Spiel* und seine schillernde Bedeutungsmenge sind daher bestens geeignet, Wittgensteins Idee des Spracherwerbs zu bezeichnen: „Das Wort ‚Sprachspiel‘ soll hier hervorheben, daß das *Sprechen* der Sprache ein Teil ist einer Tätigkeit, oder einer Lebensform.“⁶²

Auch wenn es keine genaue Definition zulässt, besitzt das Sprachspiel Regeln, die das Sprechen, also die Anwendung der Worte, determinieren.⁶³ Wittgenstein erarbeitet den Regelbegriff in kritischer Auseinandersetzung mit der Auffassung von der Normativität von Regeln, wenn er fragt:

„Was hat der Ausdruck der Regel – sagen wir, der Wegweiser – mit meinen Handlungen zu tun? Was für eine Verbindung besteht da? – Nun, etwa diese: ich bin zu einem bestimmten Reagieren auf dieses Zeichen abgerichtet worden, und so reagiere ich nun.“⁶⁴

Sprachregeln sind – einmal erlernt – nicht mehr bewusst, sondern werden vielmehr zu nicht mehr hinterfragten Automatismen. Das heißt, dass es dem Sprechenden schwer fällt, eine Regeländerung wahrzunehmen bzw. zu akzeptieren. Erst das Hinweisen auf eine mögliche Bedeutungs- oder Handlungsalternative evoziert eine Distanzierung und damit das Aufbrechen des Sprachautomatismus mit der Folge, dass die „*Anschauungsweise*“⁶⁵ geändert wird. Wittgenstein benutzt hier das Beispiel eines Schülers, der lernen soll, eine Zahlenreihe aufzuschreiben. Die Konvention erwartet, dass diese Aufreihung von Zahlen in einer logischen Ordnung erfolgt, jedoch ist das der Bedeutung des Wortes *Zahlenreihe* nicht notwendigerweise implizit. Daher ist es möglich, dass der Schüler der Aufgabe Folge leistet, indem er Zahlen zwar in einer Reihe, aber nicht in einer geordneten bzw. logischen Reihenfolge aufschreibt. Er begeht einen sogenannten *regellosen Fehler*. Daraus ergibt sich, dass keine

⁶⁰ Wittgenstein, Ludwig: Philosophische Untersuchungen. 2015: 16. § 7.

⁶¹ Vgl. Ebd.: 63f. § 75, 76, 77.

⁶² Ebd.: 26. §23.

⁶³ In den *Philosophischen Untersuchungen* bedeutendste Abschnitte zur Regel: §§139-242. (Ebd.: 91ff.)

⁶⁴ Ebd.: 132. §198.

⁶⁵ Ebd.: 96f. §144.

Regel allumfassend ist. Es bleiben immer unregelte Zweifel, die wiederum mit anderen Regeln abgesichert werden müssten etc. Das Regelwerk des Sprachspiels benötigt eben diesen Spielraum. Denn Sprache als ein amorphes Gebilde, als Spiel, lässt sich nicht gänzlich in ein Regelsystem pressen, sondern besitzt dem Wesen nach ein gewisses Maß an Freiraum. Wittgenstein schreibt dem Spiel also ein unkontrolliertes Element und damit Offenheit zu. Er sagt:

„Du musst bedenken, dass das Sprachspiel sozusagen etwas Unvorhersehbares ist. Ich meine: Es ist nicht begründet. Nicht vernünftig (oder unvernünftig). Es steht da – wie unser Leben.“⁶⁶

Wittgenstein benutzt das Spiel, um die Ungewissheit und damit verbundene Sinn-Offenheit der Sprache und des Lebens herauszustellen und bewegt sich so in der Nähe der Metaphysikkritik und der dekonstruktivistischen Denkrichtung.

In der Postmoderne, die von kritischer Reflexion der Tradition geprägt ist, wird das Spiel zu Mittel und Projektion für Zerstörung und Neuordnung. Der flexible Begriff dient den einen zur Beschreibung des Verlusts von Bedeutung und anderen zur Beschreibung des Gewinns an Bedeutung. Hier stehen die Spielverständnisse von Derrida oder Frey denen von Iser oder auch Gadamer gegenüber. Iser versteht das Spiel als Strukturbegriff⁶⁷, der dazu dient, zu beschreiben, wie diverse Sinnebenen aufeinander bezogen werden, während Derrida mit der Spielmetapher die Auflösung sprachlicher Bedeutung verbindet. Gadamer bemüht das Spiel, um die Ontologie der Kunst zu bestimmen. Beides, Kunst und Spiel, versteht der deutsche Philosoph als Darstellung.⁶⁸ Für ihn steht das Spiel so in einem erklärenden Sinn zur Wirklichkeit, denn im Spiel der Kunst befindet sich der Spieler in einem geschlossenen Sinnkreis. Weil also das Kunstspiel Darstellung ist und sich in dieser Darstellung alles *einem* Sinngebilde fügt, ergibt sich eine Wahrheit über den dargestellten Gegenstand.⁶⁹

Deutlich wird, dass der postmoderne Spielgebrauch gleichzeitig einseitig und doch ambig ist. Denn während die Verwendung des Wortes immer auf die

⁶⁶ Wittgenstein, Ludwig: Über Gewißheit. 1970: 144. §559.

⁶⁷ Vgl. Iser, Wolfgang: Das Fiktive und das Imaginäre. Perspektiven literarischer Anthropologie. 1991: 124.

⁶⁸ Zum Zusammenhang zwischen Kunst und Spiel in ihrer Wesensart als Darstellung sagt Gadamer: „Wenn Kunst nicht die Varietät wechselnder Erlebnisse ist, deren Gegenstand je subjektiv mit Bedeutung ausgefüllt wird wie eine Leerform, muß ‚Darstellung‘ als die Seinsart des Kunstwerkes selber anerkannt werden. Das sollte dadurch vorbereitet werden, daß der Begriff der Darstellung aus dem Begriff des Spiels abgeleitet wurde, sofern das Sichdarstellen das wahre Wesen des Spiels – und mithin auch des Kunstwerks – ist.“ (Gadamer, Hans-Georg: Wahrheit und Methode. Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik. 1975: 110.)

⁶⁹ Ebd.: 107ff.

Auflösung von Tradition verweist, stehen sich dabei gleichzeitig Sinnverlust und Sinn Gewinn als potenzielles Spielergebnis gegenüber.

Das kritische Aufeinanderprallen von Tradition und Moderne sowie Sinn und Unsinn hat auch den oulipistischen Umgang mit Literatur geprägt. Das Spiel ist dabei ein bedeutender Bestandteil des poetischen Konzepts.

2 Oulipo und spielerische Poetik

Oulipo verwendet das Spiel zum einen als Abgrenzung zum elitären und traditionellen Literaturverständnis und zum anderen, um das eigene Literaturkonzept als Verbindung aus *Contrainte*, *Clinamen* und experimentellem Kombinationsakt abzubilden. Damit folgt das oulipistische Spielverständnis postmodernen Vorgehensweisen. Die Poetik der Literatengruppe steht vor allen Dingen im Kontrast zu den Grundprämissen romantischer Literaturauffassung und der damit verbundenen Vorstellung vom Schriftsteller als Genie. Dem traditionellen Verständnis vom literarischen Werk als Resultat des Zusammenwirkens mythischer Inspiration und genialem Intellekt wird die Darstellung von Literatur als Handwerk und verspielte Aktivität gegenübergestellt. Dabei sind Spaß und Amüsement die treibenden Kräfte des literarischen Prozesses. Bezugnehmend auf Huizinga heißt es bei Le Tellier: „Le lecteur (comme l’auteur) oulipien est en effet un *homo gaudens*, un homme qui jouit, mais aussi un *homo ludens*, un homme qui joue.“⁷⁰ Spiel wird verstanden als ernsthafte und unerlässliche Komponente der Literatur, als ambivalente Repräsentation der Vereinigung von *Contrainte* und Freiheit, Regel und Freiraum, Ernst und Spaß. Lapprand erklärt dazu in *Poétique de l’Oulipo*:

„La dimension ludique est une composante importante de la poétique oulipienne, mais elle n’élude pas, tant s’en faut, la possibilité de prendre ces textes au sérieux.“⁷¹

Die Oulipiens betreiben ihre Forschung mit großem Ernst, begegnen der avantgardistischen Literatur in ihrer Eigenschaft als Elite allerdings mit einem Augenzwinkern – oder wie Perec es in einem Interview sagt:

„[...] an Oulipian is a man who doesn’t take literature seriously but who takes it as a play, as a game, but we think that play and game are serious things and in fact we were a little bored by people like the old Hugolian image of the god-shaped writer and we want to insist on the

⁷⁰ Le Tellier, Hervé: *Esthétique de l’Oulipo*. 2006: 65.

⁷¹ Lapprand, Marc: *Poétique de l’Oulipo*. 1998: 109.

*art of fiction. The doing of writing.*⁷²

Das oulipistische Schaffen teilt sich dabei in zwei Forschungsbereiche: den analytischen und den synthetischen. Die analytische Richtung erforscht bestehendes Literaturrepertoire und sucht in ihm oulipistisches Potenzial. Damit geht sie der synthetischen Richtung voraus. Diese ist die wesentliche Bestimmung oder nach Le Lionnais „la grande mission“⁷³ der Oulipiens. Auf Basis der Ergebnisse der analytischen Forschung sollen neue Formen und Verfahren für zukünftige Literatur entwickelt werden. „Il s’agit d’ouvrir de nouvelles voies inconnues de nos prédécesseurs“⁷⁴, erklärt Le Lionnais. Neue Kombinationen von altem Material ergeben neue Möglichkeiten. Mit dem Ziel, das Literaturrepertoire beständig zu erweitern, versteht sich Oulipo in erster Linie als Forschungsgruppe. Der Forschungsprozess wird dabei systematisch und zielorientiert gedacht. Le Lionnais grenzt die oulipistische Arbeitsweise wie folgt ab:

„Ce que certains écrivains ont introduit dans leur manière, avec talent (voire avec génie) mais les uns occasionnellement (forgeages de mots nouveaux), d’autres avec prédilection (contrerimes), d’autres avec insistance mais dans une seule direction (lettrisme), l’Ouvroir de Littérature Potentielle (OuLiPo) entend le faire systématiquement et scientifiquement, et au besoin en recourant aux bons offices des machines à traiter l’information.“⁷⁵

Weitergehend heißt es bei Lescure, Oulipo habe das Experimentieren wieder in den Literaturbetrieb eingeführt.⁷⁶ Auf den Ergebnissen der analytischen Forschung aufbauend, sind die oulipistischen Texte als Resultat der synthetischen Forschungsrichtung immer als Arbeit an und mit dem Bestehenden zu verstehen. Erkenntnisse und Weiterentwicklung ergeben sich aus fruchtbaren Kombinationen des gegebenen Materials. Damit ist die Kombinatorik ein wichtiges Merkmal oulipistischen Literaturverständnisses und „un caso particular de potencialidad que el Oulipo ha sabido desarrollar con maestría [...]“⁷⁷ Der Kombinationsvorgang als Prinzip der Texterstellung

⁷² Perec/Mortley: *The Doing of Fiction*. Extracts from a tape-recorded conversation in English with Kaye Mortley, Paris, August 1981. In: *Review of Contemporary Fiction*, Nr. 13.1, Frühjahr 1993: 23-33, hier: 24.

⁷³ Zitiert nach Lescure, Jean: *Petite histoire de l’Oulipo*. In: *Oulipo. La littérature potentielle. Créations Re-créations Récréation*. 1973: 28-40, hier: 37f.

⁷⁴ Le Lionnais, François: *La LiPo. Le premier Manifeste*. In: *Oulipo. La littérature potentielle. Créations Re-créations Récréation*. 1973, 19-22, hier: 21.

⁷⁵ Ebd.

⁷⁶ Vgl. Lescure, Jean: *Petite histoire de l’Oulipo*. In: *Oulipo. La littérature potentielle. Créations Re-créations Récréation*. 1973: 28-40, hier: 35f.

⁷⁷ Sánchez, Pablo Martín: *El arte de combinar fragmentos. Prácticas hipertextuales en la literatura oulipiana* (Raymond Queneau, Georges Perec, Italo Calvino, Jacques Roubaud). 2012: 104f.

wird z. B. durch offensichtliche intertextuelle Referenzen sowie Zitate exponiert oder, wie im Falle von Queneaus *Cent mille milliards de poèmes*⁷⁸, selbst zur Buchform erhoben.

Im Zusammenhang mit der Auffassung von literarischer Arbeit als Experimentiervorgang, von Literatur als Handwerk und dem Schriftsteller als Spieler steht dann das für die oulipistische Poetik konstitutive Konzept des Formzwangs, der *Contrainte*. Im Entstehungsprozess von oulipistischer Literatur erlangt die *Contrainte* in Verbindung mit der Abwendung vom Mythos der Inspiration eine erhebliche Aufwertung. Dem inspirierten Dichter steht der Dichter gegenüber, der bewusst mit dem Material Sprache hantiert und unter selbst erwählter Regelstrenge arbeitet. Nach oulipistischer Annahme ermöglicht nur das Auferlegen von Zwängen wahrhaftige Freiheit. Diese ist von der romantischen Vorstellung künstlerischer Freiheit klar zu unterscheiden. Penzenstadler fasst dies wie folgt zusammen:

„Die Freiheit des Dichters besteht in der freiwilligen und bewußten Observanz frei gewählter oder selbst erfundener Regeln, während in der Tradition der Romantik der Dichter, scheinbar befreit von allen Regeln, sich nicht selten unbewußt unreflektierten Konventionen unterwirft.“⁷⁹

Nach Le Lionnais unterwirft jeder Literat seine Arbeit gewissen Regeln – bewusst oder unbewusst. So besteht ein Roman immer aus Kapiteln, die aristotelische Tragödie immer aus drei Teilen, das Sonett immer aus vierzehn Zeilen. Die freiwillige und bewusste Wahl eines Formzwangs befreit aber von allen anderen Zwängen und verleiht damit gleichsam Orientierung, Inspiration und Kreativität.

Ziel ist es, eine *Contrainte* zu erfinden, die bei gleichbleibender Form immer andere Ergebnisse produziert und somit Entwicklung zulässt. Dafür, dass das Spiel auf Basis eines strengen Regelsystems unvorhersagbar und wiederholbar bleibt, damit also die Potenzialität des Textes unerschöpflich ist, sorgt die Integration des *Clinamens*. „The concept of *clinamen* is quite central to the work and thought of the OuLiPo“⁸⁰, so Bellos. Der Begriff stammt von Epikur und wird von ihm – und von Lukrez, der mit *De rerum natura* Epikurs Lehren in Lehrgedichtform verbreitet hat – für das Zufallsmoment in einem

⁷⁸ Queneau, Raymond: *Cent mille milliards de poèmes*. 1961.

⁷⁹ Penzenstadler, Franz: Die Poetik der Gruppe Oulipo und deren literarische Praxis in Georges Perecs *La Disparation*. In: Zeitschrift für französische Sprache und Literatur Bd. CIV. 1994: 163-182, hier: 173.

⁸⁰ Bellos, David: *Perec's Puzzling Style*. In: *PN Review* 68, Vol. 15, Nr. 6, July/August 1989: 12-17, hier: 13.

determinierten System verwendet.⁸¹ Epikur versteht die Welt als Zusammensetzung aus Atomen, deren Bewegung einem freien Fall in parallelen Bahnen gleicht, der durch etwaige Abweichung gestört wird. Diese Störung verursacht das Zusammentreffen der Atome und damit das Entstehen der Dinge oder der Welt. Dabei ist das Moment des Clinamen ohne Ursache und nicht einschätzbar. Die Abweichung „bleibt zur Regel unverallgemeinerbar [...]. Sie ist nicht, gesetzt, sondern setzt – unberechenbar – aus: incerto tempore (...) incertis locis“⁸², erklärt Schestag. So garantiert diese epikureische Idee Imperfektion und damit permanente Permutation. Den streng durchorganisierten und von Contraintes bestimmten Texten wird damit eine Prise Zufall hinzugefügt.

In Zusammenhang mit der Kombinatorik ergibt sich dann eine fruchtbare Literaturproduktion: „La ‚potentialité‘ ouvre le chemin à une production infinie de textes grâce à la combinatoire et la contrainte“⁸³, so Le Tellier. In Anlehnung an Wittgensteins Definition des Sprachspiels könnte oulipistische Literaturproduktion hier im Allgemeinen als *Literaturspiel* bezeichnet werden. Die unzähligen Verwendungsmöglichkeiten der Literaturkomponenten, das Ändern der *Anschauungsweise* durch das Aufzeigen eines *regellosen Fehlers* sowie die Betonung der Unvorhersehbarkeit sind Aspekte des Wittgenstein’schen Sprachspiels, die auch für das oulipistische Spiel relevant sind. Doch obgleich die Spielverständnisse Wittgensteins und der französischen Literatengruppe eine Verknüpfung zulassen, bringt ein tiefergehender Vergleich keine konstruktiven Erkenntnisse. Die Rolle der Spielregel und ihre Wirkung sowie das Verhältnis von Spielwelt zu Nicht-Spielwelt können mit Wittgensteins Sprachspiel nicht genügend beleuchtet werden, sondern erfordern vielmehr das Hinzuziehen weitergehender Spielbetrachtungen.

⁸¹ Vgl. Hossenfelder, Malte: Epikur. 2006. Epikur hat mit dem Konzept des Clinamen gegebene Denkweisen angezweifelt. Hossenfelder schreibt: „Epikurs bedeutsamste Neuerung gegenüber Demokrit besteht in der berühmten ‚Abweichung‘ (parenklisis, clinamen) der Atome. Beide Denker führen das Weltgeschehen auf die Atombewegungen zurück, die nach strengen Gesetzen verlaufen. Epikur jedoch lehrt, daß die Atome zuweilen die Gesetzmäßigkeit durchbrechen, in dem sie zu unbestimmten Zeiten an unbestimmten Orten ohne Ursache von ihrer Bahn um ein kleinstes Teil abweichen. Diese Annahme wirkt wie ein Skandalon, weil durch sie der immer wieder mit allem Nachdruck betonte durchgängige Kausal determinismus aufgehoben, das aufwendig bewiesene Grundprinzip, daß nichts aus nichts entsteht, zunichte gemacht wird. [...] Er selbst erwähnt die Abweichung im *Herodot-Brief* nicht, aber durch Lukrez sind wir über sie gut unterrichtet.“ (Ebd.: 131)

⁸² Schestag, Thomas: p a r a – Titus Lucretius Carus, Johann Peter Hebel, Francis Ponge. 1999: 75.

⁸³ Le Tellier, Hervé: Esthétique de l’Oulipo. 2006: 8.

2.1 Oulipistischer Text als Spielfeld

Mithilfe der *Contrainte* erstellen die Oulapiens einen literarischen Raum, der vom Raum der Literatur- und Sprachkonvention abgegrenzt ist, weil er anderen Regeln folgt bzw. die außerhalb vorherrschenden übersteuert. Dieser literarische Raum soll entsprechend Derridas Überlegungen zum Spiel hier als Spielfeld bezeichnet werden.

In seinem Essay *La structure, le signe et le jeu dans le discours des sciences humaines* benutzt der französische Philosoph das Spiel, um das Konzept des Strukturbegriffs zu analysieren. Als Spielbewegung beschreibt er den Austausch von Elementen innerhalb einer Struktur und schlägt mit einem Beispiel vom Austausch der Zeichen die Brücke zum Feld der Sprache und damit auch zur Literatur.⁸⁴

Jeder Struktur, die *per definitionem* organisiere und zuweise, sei in der Vergangenheit ein Zentrum hinzugefügt worden, welches sie auf eine punktuelle Präsenz, einen Ursprung reduzierbar mache und das Spiel der Struktur begrenze:

„Ce centre avait pour fonction non seulement d’orienter et d’équilibrer, d’organiser la structure – on ne peut en effet penser une structure inorganisée – mais de faire surtout que le principe d’organisation de la structure limite ce que nous pourrions appeler le *jeu* de la structure.“⁸⁵

Als Spiel versteht Derrida hier die Austauschbewegung der systeminternen Elemente. Indem das Zentrum die Kohärenz eines Systems garantiert, ermöglicht es das Spiel oder den Austausch der Elemente innerhalb seiner Grenzen. Gleichzeitig beschränkt das Zentrum das Spiel aber, weil es dem System als Fundament oder als unumstößlicher Referenzpunkt dient. Das feste Zentrum ist nicht nur Ursprung, sondern genauso Ende des Austauschs, weil es nicht als Teil der Bewegung gedacht wird. Ein solches fundiertes Spiel („*jeu fondé*“⁸⁶) verspricht Sicherheit und Gewissheit.

Derrida spricht von dem Ereignis eines Bruchs (*rupture*) in der Geschichte, der eine Änderung dieser Sichtweise fordert. Als man angefangen habe, das Konzept der Struktur zu untersuchen, habe sich das Verständnis vom Konzept der Struktur berichtigen müssen. Er könne kein allein verantwortliches Ereignis nennen, verweist aber auf Nietzsche, Freud und Heidegger, die mit der Kritik an der Metaphysik und der Kritik am Sich-selbst-gegenwärtig-Sein jeweils die Existenz eines sicheren System-Referenzpunktes

⁸⁴ Vgl. Derrida, Jacques: *La structure, le signe et le jeu dans le discours des sciences humaines*. In: *L’écriture et la différence*. Collection „Tel Quel“. 1967: 409-428, hier: 411.

⁸⁵ Ebd.: 409.

⁸⁶ Ebd.: 410.

anzweifeln. Der gedachte zentrale Ursprung ist demnach selbst Objekt eines unbegrenzten Austausches und substituierbar.

„Dés lors on a dû sans doute commencer à penser qu’il n’y avait pas de centre, que le centre ne pouvait être pensé dans la forme d’un étant-présent, que le centre n’avait pas de lieu naturel, qu’il n’était pas un lieu fixe mais une fonction, une sorte de non-lieu dans lequel se jouaient à l’infini des substitutions de signes.“⁸⁷

Das feste, sichere Zentrum wird zu einem ungewissen Nicht-Ort, an dem nichts *ist*, sondern vielmehr alles *wird*. Das Spiel der Substitution, des Bezeichnens wird somit unendlich. Eine totale Erfassung oder Darstellung eines Systems, einer Struktur ist in der Konsequenz unmöglich.

Mit Bezugnahme auf Lévi-Strauss’ Text *Le cru et le cuit* postuliert Derrida weitergehend, dass eine ganzheitliche Darstellung aber nicht nur unmöglich, sondern auch unnötig ist. Man könne sich dem Begreifen und Benennen der Unendlichkeit eines Feldes mithilfe des Spiels nähern, indem man sie eben nicht zu zeigen versuche, sondern als Gegebenheit annehme. Insofern impliziert Spiel für Derrida die Unendlichkeit einer Bewegung. Die Unmöglichkeit der totalen Darstellung kann man also umgehen, indem man die Unendlichkeit eines Feldes als Spielfeld beschreibt, d. h. als ein Feld, das endliche, totale Darstellung ausschließt:

„ce champ est en effet celui d’un *jeu*, c’est-à-dire de substitutions infinies dans la clôture d’un ensemble fini. Ce champ ne permet ces substitutions infinies que parce qu’il est fini, c’est-à-dire parce qu’au lieu d’être un champ inépuisable, comme dans l’hypothèse classique, au lieu d’être trop grand, il lui manque quelque chose, à savoir un centre qui arrête et fonde le jeu des substitutions.“⁸⁸

Dabei sei die Bewegung der Substitution eigentlich eine der *supplémentarité*, denn die ausgetauschten Zeichen löschen sich nicht, sondern ergänzen sich. So gibt es immer ein Mehr, das aber in der Schwebe (*flottant*) bleibt. Es ist nicht greifbar, denn es verweist nur auf den Mangel aufseiten des Signifikats (*signifié*).⁸⁹ Letztlich erklärt Derrida, es gebe zwei sich gegenüberstehende Interpretationsarten der Interpretation von Struktur, Zeichen und Spiel. Die eine verstehe die Abwesenheit des Zentrums als Bedrohung und träume davon, Wahrheit, Ursprung und Ordnung wiederherzustellen. Und die andere, anti-hermeneutische und in der Tradition Nietzsches stehende, wende sich von der Idee eines Zentrums ab und akzeptiere die Unmöglichkeit einer

⁸⁷ Derrida, Jaques: La structure, le signe et le jeu dans le discours des sciences humaines. In: L’écriture et la différence. Collection ‘Tel Quel’. 1967: 409-428, hier: 411.

⁸⁸ Ebd.: 423.

⁸⁹ Vgl. ebd.: 423.

totalen Darstellung. Diese Interpretationsart ist die Kehrseite der vorgenannten und bedeutet „l’affirmation joyeuse du jeu du monde de signes sans faute, sans vérité, sans origine, offert à une interprétation active“⁹⁰.

Für die Betrachtung des oulipistischen Spiels lassen sich daraus folgende Schlüsse ziehen. Der literarische Prozess als unendlicher Kombinationsvorgang innerhalb eines Regelsystems kann als unendliche Austauschbewegung innerhalb einer Struktur im Sinne Derridas gedacht werden. Demzufolge ist der oulipistische Text in diesem Sinne Spielfeld. Mithilfe der Contrainte bilden die Oulapiens den Text als „ensemble fini“⁹¹, wie es bei Derrida heißt, und somit ein Spielfeld, das die unendliche Potenzialität von Literatur und Sprache darstellt. Des Weiteren lässt sich schließen, dass das derartige oulipistische Spiel ohne Zentrum ist und als Bewegung der *supplémentarité* verstanden werden muss. Das Aufzeigen der Möglichkeit von mehr als einer Kombinationsoption verweist auf die kombinatorische Potenzialität der Komponenten und das flottierende Mehr an Bedeutung. Erkenntnis oder Neues wird im oulipistischen Spiel komplementär, nicht substituierend gewonnen. Die verschiedenen Kombinationsmöglichkeiten ergänzen sich, weshalb es kein *richtig* oder *falsch* gibt, sondern nur ein *auch*.

2.2 Wiederholung als oulipistisches Spielelement

Im Gegensatz zum Schriftsteller im romantischen Sinne unterwerfen die Oulapiens ihr literarisches Schaffen bewusst einem selbstgewählten Regelsystem, das infolge der vorangegangenen Betrachtungen als Spielfeld bezeichnet wird. Die zum Gegenstand der Poetik erhobene Konstruktion dieses Spielfeldes exponiert seine Künstlichkeit und verleiht ihm mit Finks Worten eine „eigentümliche ‚Scheinhaftigkeit‘“:

„Die ‚Spielwelt‘ ist keine wirklich-reale Situation von wirklich-realen Menschen, sie hat eine eigentümliche ‚Scheinhaftigkeit‘, – ist nichts Wirkliches und doch nicht nichts.“⁹²

Fink untersucht in *Spiel als Weltsymbol* (1960) und *Oase des Glücks* (1957) die Spielwelt und den ihr eigenen Schein mit dem Ziel, sie als Symbol der Wirklichkeit gleichzusetzen. Er beschreibt das Spiel in Abgrenzung zur Welt und argumentiert, dass Spielwelten zwar getrennt von der sie umgebenden Welt existieren, aber im Gegensatz zu Huizingas oder Caillois’ Verständnis

⁹⁰ Derrida, Jaques: La structure, le signe et le jeu dans le discours des sciences humaines. In: L’écriture et la différence. Collection ‚Tel Quel‘. 1967: 409-428, hier: 427.

⁹¹ Ebd.: 423.

⁹² Fink, Eugen: Spiel als Weltsymbol. 1960: 109.

niemals ganz von ihr losgelöst sind. Spielwelten haben durch das verwendete Spielmaterial immer eine Verbindung zur Nicht-Spielwelt. „Die Spielwelt enthält subjektive Phantasieelemente und objektive, ontische Elemente.“⁹³ Fink ordnet sie in einem Bereich zwischen Unwirklichkeit und Wirklichkeit ein. Obwohl die Spielwelt zwar von der sie umgebenden Welt abgehoben und somit in einer Art in sich geschlossen sei, könne sie nicht allein existieren oder die Um-Welt unterbrechen. Vielmehr stünden beide Welten in einer wechselseitigen Beziehung zueinander. Die Spielwelt sei Reflexion und beinhalte als solche Spiegelungen von Objekten aus der Nicht-Spielwelt.

Aufbauend auf der Metaphysik und vor allen Dingen Platonkritik analysiert Fink die Bedeutung des Spiels für Mythos und Kult und kommt so von der Auffassung von Spiel als reine und gegenüber der Wirklichkeit minderwertige Abbildung zu der Schlussfolgerung, dass die Spielwelt durch ihre mythische, religiöse Überhöhung mehr als die Wirklichkeit bedeute. Folglich müsse sie als Symbol gesehen werden.

„Die Spielwelt ist nicht entweder ‚weniger‘ oder ‚mehr‘ im Vergleich zu den sonstigen Dingen, sie ist einzig dadurch, daß sie weniger ist, auch mehr. Sie ist im Medium des Scheins Symbol der Welt.“⁹⁴

Kennzeichen dieses spielerischen Scheins ist sein gleichzeitiges Vergessen und doch immer Erinnern. Laut Fink ist der Spieler sich ständig darüber bewusst, dass er Spieler ist und damit eine Rolle übernimmt.⁹⁵ Im Bewusstsein der Scheinhaftigkeit *tut er so, als ob*: „zum Wesen des Spielens gehört diese Doppelung.“⁹⁶ Diese *Doppelung* überträgt sich auf das gesamte Spielsystem, also die Spielregeln und auch das Spielmaterial. So kann der Spieler im Spiel zwar befreit von gesellschaftlichen Zwängen oder Regeln agieren, muss sich aber den Regeln des Spiels unterwerfen. „Spielen ist ein wirkliches Verhalten, das gleichsam in sich eine ‚Spiegelung‘: das spielweltliche Verhalten gemäß den Rollen, befaßt.“⁹⁷

Die im Vorangegangenen beschriebene Auffassung vom oulipistischen Spielfeld als *ensemble fini*, welches dadurch, dass es als Spielfeld begrenzt ist, die Darstellung von Unendlichkeit ermöglicht, findet sich in Finks Auffassung von Spiel als Weltsymbol wieder. Seine eingehenderen Ausführungen zur Scheinhaftigkeit und damit zur Beziehung zur Nicht-Spielwelt bieten weitere

⁹³ Fink, Eugen: Oase des Glücks. Gedanken zu einer Ontologie des Spiels. In: Fink, Eugen: Spiel als Weltsymbol. 2010: 11-29, hier: 26.

⁹⁴ Fink, Eugen: Spiel als Weltsymbol. 1960: 109f.

⁹⁵ „Der Spielende geht sozusagen in seine Rolle ein, aber er verliert sich dabei nicht.“ (Ebd.: 109)

⁹⁶ Fink, Eugen: Oase des Glücks. Gedanken zu einer Ontologie des Spiels. In: Fink, Eugen: Spiel als Weltsymbol. 2010: 11-29, hier: 22.

⁹⁷ Ebd.: 27.

wertvolle Erkenntnisse für eine Betrachtung des oulipistischen Spiels. Zum einen wird hier der Gedanke des Spiels in der Funktion eines Spiegels explizit eingeführt, wie er vor allem für die Betrachtung von Calvins und Pastiors Spiel in den Kapiteln III und IV der vorliegenden Arbeit relevant sein wird. Zwar beinhaltet die Darstellung vom Spielfeld als Symbol für eine unendliche Austauschbewegung wie bei Derrida schon eine Verbindung zum Gedanken der Repräsentation, aber die spezielle semantische Färbung, die der Spiegelbegriff in die Spielbetrachtung einfließen lässt, bleibt aus. Spiegel ermöglichen den indirekten Blick und können so sichtbar machen, was außerhalb des eigentlichen Sichtfeldes liegt. Sie weisen über das bestehende Wahrnehmungsfeld hinaus, indem sie auf ein Original verweisen, es aber nicht sind. Insofern wird der Spielwelt als Spiegel auf semantischer Ebene die Intention hinzugefügt, das Objekt der Reflexion zu verändern, aber erkennbar darzustellen und so ein supplementäres Mehr zu zeigen. Damit verbunden ist die Idee von Spiel als Wiedergabe. Mit einem Blick zurück auf die unter Kapitel II.2 der vorliegenden Arbeit dargelegte Arbeitsweise Oulipos, die sich durch die Trennung in analytische und synthetische Forschung kennzeichnet, ist Folgendes zu sagen: Das oulipistische Spiel besteht aus der veränderten, sozusagen ‚spiegelverkehrten‘ Wiederholung des gegebenen Literaturmaterials und besitzt die Intention, auf diese Weise neue, bisher ungesehene Aspekte in den Blickpunkt zu rücken.

Des Weiteren wird mit Finks Ausführung zum Spielbestand des *So-tun-als-ob* der Akt der freiwilligen Regelbefolgung im vollen Bewusstsein ihrer Unverbindlichkeit zum Spielakt. Und damit werden alle Oulipiens auch in dieser Hinsicht zu Spielern. So wird mit der darauf aufbauenden Wesensart der *Doppelung* das Spiegeln von der Textebene auch auf die des Autors erhoben. Die Oulipiens doppeln sich selbst als Schriftsteller durch die unernste Positionierung zur Literaturkonvention und ihr Spielmaterial durch Wiederholung.

2.3 Oulipistisches Spiel als Verunsicherung

Durch das Aufzeigen der Potenzialität literarischer Kompositionen im supplementären Austauschspiel wird, wie oben mit Derrida festgestellt, die Existenz der einen oder einer begrenzten Anzahl von wahrhaftigen Kombinationen negiert. Das Spiel als System, das Erkenntnis durch modifizierte Wiederholung fördert, stellt das Wiederholte ständig infrage. Im Umkehrschluss bedeutet dies, dass der Status bestehender Kombinationen an Gewissheit verliert.

Eine ganz ähnliche Funktion schreibt Hans-Jost Frey dem Spiel zu. Basis seiner Spielbetrachtung im Abschnitt *Über das Spiel* aus *Der unendliche Text* ist die Gegenüberstellung von Spiel und Ernst. Der Schweizer Komparatist beschreibt das Spiel, indem er es dem Ernst als seine Verunsicherung entgegensetzt. Das Spiel sei eine Bedrohung für den Ernst, da es Bestehendes beliebig umwerfen oder infrage stellen könne, während der Ernst für Sicherheit, Verlässlichkeit und Beständigkeit stehe. Auf die Frage nach der Unterscheidung von Ernst und Spiel gibt Frey eine vorläufig sehr beruhigende Antwort: „Die Ernstwelt ist fundiert, die Spielwelt nicht.“⁹⁸ Der Ernst definiert sich durch den Besitz von Referenzpunkten, an denen seine Wahrhaftigkeit verifiziert werden kann. Frey kommt zu dem Schluss, dass Spiel und Ernst sich reziprok zueinander verhalten, wobei der Ernst die Beziehung zum Spiel unterdrücken muss, da er sonst nicht bestehen kann. Denn der Ernst sei nur Ernst, weil er verdränge oder vergesse, dass sein Fundament und seine Referenzen nicht sicher seien.

„Ernst als Vergessen des Spiels wäre dann eine Form von Mystifizierung: die Unterdrückung des Bewußtseins des fehlenden Fundaments. Der Ernst vergißt, daß er nur so tut, als wäre die Ordnung fundiert. Dadurch, daß er es vergißt, ist er der Ernst, aber durch das vergessene Als-ob seines Tuns ist er ein sich selbst gegenüber blindes Spiel.“⁹⁹

In Anlehnung an Frey können Ziel oder Auswirkung des oulipistischen Spiels als intendierte Verunsicherung der ernstesten Literaturkonventionen verstanden werden.

Ein spielerischer Text bietet keine Sicherheiten und wenig Orientierung für den Akt des Lesens und Verstehens – es sind Texte, die sich selbst gegenüber nicht *blind* sind. Das Konzept der Contrainte besteht darin, einen Regelrahmen zu erstellen und im Bewusstsein seiner fundamentlosen Künstlichkeit den gängigen Literatur- und Sprachkonventionen für den Zweck der Texterstellung überzuordnen.

2.4 Zusammenfassung und Überleitung in die Analyse

Das oulipistische Literaturverständnis ist nicht nur aufgrund der Distanzierung von der romantischen Literaturtradition ein spielerisches. Auch das konstitutive Konzept der Contrainte inkl. Clinamen, die Kombinatorik als Teil

⁹⁸ Frey, Hans-Jost: *Der unendliche Text*. 1990: 266.

⁹⁹ Vgl. ebd.: 267f.

des Schreibakts, die Arbeit an und mit dem gegebenen literarischen Korpus sind Charakteristika einer Literatur als Spiel.

Das freiwillige Auferlegen von Regeln im Bewusstsein ihrer Unverbindlichkeit macht die Oulipiens zu Spielern und den von jenen Regeln bestimmten Text zum Spielfeld. Dieses steht in einem wechselseitigen Verhältnis zum Nicht-Spielfeld, indem es als Spiegelung fungiert. In dieser Funktion dient es zur Erweiterung der Sicht und alsdann zur Erkenntnisgewinnung. Oulipo arbeitet mit einem literarischen Spielverständnis, das Spiel im Sinne Freys als Verunsicherung versteht, im Sinne Finks geprägt ist von Doppelung sowie dem So-tun-als-ob und im Sinne Derridas auf das Flottieren von unendlicher Bedeutung hinweist.

Solcherart ist das Spielverständnis, auf dem Calvino, Perec und Pastior ihr literarisches Spiel aufbauen. Das heißt, die Spielbetrachtungen, die in den Analysen in den Kapiteln III-V der vorliegenden Arbeit folgen, sind vor diesem Hintergrund zu sehen. Besonders Calvino hat sich aber auch eigens literaturtheoretisch mit dem Spiel auseinandergesetzt. Er fasst Literatur als Kombinationsspiel mit gegebenen Elementen auf, wie unter Kapitel III.1 dargestellt ist, und stellt sich damit ganz klar in die oulipistische Tradition. Dabei führen seine Betrachtungen besonders den Akt der Kombination, aber auch den Aspekt der Spielmotivation näher aus. In Kapitel IV.1 wird sich herausstellen, dass auch Perec Literatur als ein Spiel mit Kombinationsmöglichkeiten versteht, wenn er das Puzzle als Literaturmetapher wählt oder das Go-Spielen mit dem Schreibakt vergleicht. Pastior wiederum trennt, wie in Kapitel V ersichtlich wird, im Rahmen seiner Klangpoesie Sprachkomponenten dadurch, dass sie in der Palindromform ungewöhnlich zusammengefügt werden, und kombiniert damit ebenfalls.

Die individuellen Textbetrachtungen in den Kapiteln III-V werden Antworten darauf geben, wie literarisches Spielen individuell verstanden und vor allem in die Praxis übersetzt wird, um dann im Vergleich in Kapitel VI rückwirkend vertiefende Erkenntnisse für ein allgemeineres oulipistisches Spielverständnis sowie für die Umsetzung spielerischer und spielaffiner Literaturtheorie zu gewinnen.

III

Wie spielt Calvino in

Il castello dei destini incrociati?

„Alles war Märchen, alles war um eine Dimension reicher, um eine Bedeutung tiefer, war Spiel und Symbol.“

Hermann Hesse – *Der Steppenwolf*

„Sie werden fast eine neue Kartensprache lernen müssen, wollen Sie die Geheimnisse des Tarocks richtig kennen lernen. Ob Ultimo oder Ouvert, Pagat oder Sküs, Piccolo, Dreier, Trischaken oder Valat, Absolut oder Ein-Blatt, Tarock kennt tausend Namen. Aber Sie werden Ihre Mühen keine Minute bereuen.“

Kastner, Folkvord – *Die große Humboldt-Enzyklopädie der Kartenspiele*

1 Literatur als Kombinationsspiel

Der Schlüsseltext zu Calvinos Auffassung von der Beziehung zwischen Spiel und Literatur ist sein 1967-68 verfasster Aufsatz *Cibernetica e fantasmi*. Der zu seiner Zeit viel diskutierte Text wurde 1980 in die Aufsatzsammlung *Una pietra sopra* aufgenommen und gilt, laut Milanini, als „la chiave di volta dell'intero libro“¹⁰⁰. Calvino erörtert hier das Zusammenwirken von Literatur, Sprache und Gesellschaft und setzt dabei literarischen Werten wie Kontinuität und Ganzheit Werte der Postmoderne wie Diskontinuität und Teilbarkeit entgegen. Darauf aufbauend stellt er Literatur als Kombinationsspiel dar.

Die theoretische Ebene seiner Darlegungen begleitet er mit dem Märchen vom ersten Erzähler eines Stammes. Es heißt: „Tutto cominciò con il primo narratore della tribù.“¹⁰¹ Um Welt und Sprachmöglichkeiten zu erforschen, fängt dieser erste Erzähler an, mit den gegebenen Sprachelementen zu experimentieren. Geschichten, Dialoge oder Literatur versteht Calvino in diesem Sinne als Folge von Wortkombinationen. Unser Gehirn sei ein Schachbrett mit Milliarden von Figuren und jeder unserer Gedanken das Resultat einer Kombination von anderen Gedanken. Diese sind Teil der

¹⁰⁰ Milanini, Claudio: Postfazione. In: Calvino, Italo: *Una pietra sopra*. 2013: 394.

¹⁰¹ Calvino, Italo: *Cibernetica e fantasmi*. In: *Una pietra sopra*. 2013: 201-221, hier: 201.

„partite mentali“¹⁰², die in ihren Variationen so zahlreich sind, dass sie niemals in vollem Umfang gespielt werden können.¹⁰³ In Übereinstimmung mit der oulipistischen Vorstellung von Literatur als Handwerk erklärt Calvino, dass die Literatur für ihn immer die hartnäckige Aneinanderreihung von Versuchen war.¹⁰⁴ Das Schreiben eines Textes, die Produktion von Literatur, sei nichts anderes als das Kombinieren gegebener Elemente, „solo un processo combinatorio tra elementi dati“¹⁰⁵.

Calvino geht davon aus, dass alle sprachlichen und literarischen Materialien im kollektiven Unbewusstsein vorhanden sind und im literarischen Kombinationsakt ins Bewusstsein treten können. Der Literaturprozess von Entstehung bis Rezeption wird angetrieben vom Erahnen dieses Unbewussten, des Verdrängten, und ist der Versuch, es greifbar zu machen. Den unbewussten, aber ins Bewusstsein drängenden Teil literarischer Texte nennt Calvino *Mythos*.

„Il mito è la parte nascosta d’ogni storia, la parte sotterranea, la zona non ancora esplorata perché ancora mancano le parole per arrivare fin là [;] un vuoto di linguaggio [...], la traccia d’un tabù, d’una proibizione di parlare qualcosa, di pronunciare certi nomi, d’una interdizione attuale o antica.“¹⁰⁶

Um einen Mythos – also den versteckten Teil jeder Geschichte, das Unsagbare, die Spur eines Tabus – zu erzählen, braucht es mehr als nur Worte. So muss ein Erzählrahmen geschaffen werden, der das Unsagbare sagbar macht. Für den Stammeserzähler aus Calvinos Märchen ist dies der Ritus, „un insieme di segni polivalenti“¹⁰⁷; für den Schriftsteller als Erzähler bietet die Literaturform dieselbe Funktion. Ritus und Literatur stellen der Sprache einen vom Alltag abgehobenen Rahmen bereit und ermöglichen so, Tabus und Verbote zu umgehen. In diesem Sinne formt der Mythos die Geschichten, denn er fordert nicht nur neue Worte, sondern auch einen neuen Artikulationsrahmen. Folglich bieten Ritus und Literatur den Raum zum experimentellen Kombinieren. Mit immer neuen Kombinationen wird so der Bereich des Unsagbaren erobert. Calvino spricht hier vom Kampf der Literatur und schreibt ihr dahingehend einen kriegerischen Charakterzug zu:

„La battaglia della letteratura è appunto uno sforzo per uscire fuori dai confini del linguaggio; è dall’orlo estremo del dicibile che essa si

¹⁰² Ebd.: 206.

¹⁰³ Vgl. Calvino, Italo: Cibernetica e fantasmi. In: Una pietra sopra. 2013: 201-221, hier: 206.

¹⁰⁴ Calvino gibt an: „[La] letteratura come la conoscevo io era un’ostinata serie di tentativi di far stare una parola dietro l’altra seguendo certe regole definite [...]“. (Ebd.: 210)

¹⁰⁵ Ebd.: 212.

¹⁰⁶ Ebd.: 214.

¹⁰⁷ Ebd.

protende; è il richiamo di ciò che è fuori dal vocabolario che muove la letteratura.“¹⁰⁸

Angetrieben vom Lockruf des Mythos bricht und erneuert Literatur bestehende Sprachgrenzen. Zwischen Literatur und Sprache besteht daher eine stete Wechselbeziehung, denn mit der Erweiterung der Sprachgrenzen erweitert Literatur wiederum den eigenen Raum. Sie ist daher gleichzeitig Produkt und Produzent von Sprache. Diese Form von Wechselseitigkeit ist ein wichtiger Faktor der Calvino'schen Demonstration von Potenzialität.

Zum Spiel kommt Calvino alsdann über Freuds Untersuchungen zum Wortspiel und die durch die Kunsthistoriker Ernst Kris und Ernst Gombrich dazu hergestellte Verbindung zum Unterbewussten in der künstlerischen Aktivität. Laut Freud, so Calvino, besteht der Reiz des Wortspiels aus der spielerischen Kombinationstätigkeit, die der Spieler oder Kombinierende durchführt, bis sich unerwartet und plötzlich eine der vielen möglichen, ähnlich klingenden Wortkombinationen mit einem speziellen Wert (*valore speciale*¹⁰⁹) auflädt, der ein Lachen provoziert. Kris und Gombrich schreiben dem Künstler, Calvino zufolge, eine vergleichbare Vorgehensweise zu. Während des experimentellen Kombinationsprozesses erscheine plötzlich und unerwartet „un significato inconscio, o almeno la premonizione d'un significato inconscio“¹¹⁰, etwas, das willentlich nicht hätte gefunden werden können. Dieses allen Kombinationsspielen eigene Wesensmerkmal der *serendipità*, das zufällige Finden einer Besonderheit, verursache ein infantiles Vergnügen (*piacere infantile*¹¹¹). Genau dieses Vergnügen sei wiederum der Antrieb des Künstlers dafür, sich einem solchen Kombinationsspiel hinzugeben. Daraus schließt Calvino, Literatur sei ebenso ein „gioco combinatorio“,

„che segue le possibilità implicite nel proprio materiale, indipendentemente dalla personalità del poeta, ma è gioco che a un certo punto si trova investito d'un significato inatteso, un significato con oggetto di quel livello linguistico sul quale ci stavamo muovendo, ma slittato da un altro piano, tale da mettere in gioco qualcosa che su un altro piano sta a cuore all'autore o alla società a cui egli appartiene“¹¹².

So wie das Spiel der oulipistischen Poetik, beschrieben in Kapitel II der vorliegenden Arbeit, besteht dieses literarische Kombinationsspiel ebenfalls

¹⁰⁸ Ebd.: 213.

¹⁰⁹ Calvino, Italo: *Cibernetica e fantasmi*. In: *Una pietra sopra*. 2013: 201-221, hier: 216.

¹¹⁰ Ebd.

¹¹¹ Ebd.

¹¹² Ebd.: 217.

aus dem Zusammenwirken zweier oppositioneller Teile: dem maschinellen, experimentellen Kombinationsakt und dem unberechenbaren Moment der Erkenntnis, der bei Calvino dem Moment des aufleuchtenden Mythos' gleichkommt. Das ist der Moment, der diejenigen Permutationen mit besonderem Wert von denen ohne unterscheidet und eine besondere, erschütternde oder auch schockierende Wirkung auf den Menschen mit Bewusstsein und Geschichte hat. Das ist der Moment mit dichterischem Resultat.¹¹³

2 Il castello dei destini incrociati – Tarock im Wald

2.1 Einleitung

Das in *Cibernetica e fantasmi* vorgestellte Konzept des literarischen Kombinationsspiels prägt die Konzeption aller postmodernen Texte Calvinos, aber im Besonderen nimmt es Einfluss auf *Il castello dei destini incrociati*¹¹⁴. Darüber hinaus ist der Text in Hinblick auf den hiesigen spielerischen Analyseschwerpunkt durch den Einsatz von Tarockkarten von besonderem Interesse. Die Spielkarten als Erzählelement verleihen dem Text einen zusätzlichen Spielcharakter, und Tarock und Tarot wirken auf das literarische Kombinationsspiel und vice versa. Die metatextuelle Ebene des Textes gibt eine erweiterte Auskunft zu Calvinos Spielverständnis.

Der 1973 erschienene Roman besteht aus einer Sammlung von Geschichten in der Tradition Boccaccios, deren Rahmenhandlung die Zusammenkunft verschiedenster Reisender in einem Schloss und einer Taverne bildet. Die so Zusammengekommenen versuchen, ihren Tischgenossen zu berichten, was einem jeden auf der Reise durch den Wald widerfahren ist, sind jedoch der Fähigkeit zu sprechen beraubt – „que faire? Sinon prendre un jeu de tarots et raconter son histoire à coups d'images comme seul support“¹¹⁵, so Calvino selbst. Die Figuren erzählen ihre Geschichten also mithilfe der Tarockkarten, die der Schlossgesellschaft vom Schlossherrn übergeben werden und in der

¹¹³ Vgl. „La macchina letteraria può effettuare tutte le permutazioni possibili in un dato materiale; ma il risultato poetico sarà l'effetto particolare d'una di queste permutazioni sull'uomo dotato d'una coscienza e d'un inconscio, cioè sull'uomo empirico e storico, sarà lo shock che si verifica solo quanto attorno alla macchina scrivente esistono i fantasmi nascosti dell'individuo e della società.“ (Calvino, Italo: *Cibernetica e fantasmi*. In: *Una pietra sopra*. 2013: 201-221, hier: 217.)

¹¹⁴ Alle nicht weiter spezifizierten Seitenangaben in Kapitel III der vorliegenden Arbeit beziehen sich auf: Calvino, Italo: *Il castello dei destini incrociati*. Mondadori, Mailand, 2012.

¹¹⁵ Calvino, Italo: *Le Château des destins croisés*. In: *Oulipo. Atlas de littérature potentielle*. 1998: 382-386, hier: 382.

Taverne schon auf dem Tisch liegen. Die suggestive Symbolkraft der Karten nutzend, legt eine Person nach der anderen ihre Geschichte auf den Tisch, so dass sich am Ende ein großes Tarockbild ergibt.¹¹⁶ „Tel est le jeu et telle la règle.“¹¹⁷ Dabei findet keine Entwicklung der Handlung oder Figuren im konventionellen Sinne statt, und die traumähnliche, surreale Situation an jenen Tischen wird nicht aufgelöst, sondern fließt metatextuell mit den Binnenerzählungen zusammen.

Strukturell ist der Text unterteilt in zwei Erzählungen, *Il castello* und *La taverna*, die wiederum aus jeweils sieben Geschichten bestehen. Wird also in den folgenden Kapiteln von dem *Text* gesprochen, beziehe ich mich auf den Gesamttext *Il castello dei destini incrociati*, genauso meint *Erzählung* eines der beiden Hauptkapitel *Il castello* oder *La taverna* und *Geschichten* die einzelnen Unterkapitel. Jeder der beiden Erzählungen steht eine Art Einleitung voran, welche die jeweilige Rahmenhandlung und mit ihr das Setting beschreibt – die Situation in Schloss und Taverne. Setting, Sprache oder „orchestrazione stilistica“ (X) beider Erzählungen sind dabei geprägt vom Stil des jeweils herangezogenen Tarockkartensatzes.

In *La taverna* bedient sich Calvino des Kartensatzes *Ancien Tarot de Marseille* von Grimaud aus dem 18. Jahrhundert, der bis heute für Tarockspiel und Wahrsagerei am weitesten verbreitet ist. Die Abbildungen auf den Karten sind im Vergleich zu den aufwendig gezeichneten und mit Goldornamenten bestückten Karten des *Visconti Tarot*¹¹⁸, das der Erzählung *Il castello* zugrunde liegt, ärmer an Verzierungen, büßen aber nichts von ihrer Symbolkraft ein.¹¹⁹ Der Satz des *Visconti Tarot* wurde Mitte des 15. Jahrhunderts von dem Künstler Bonifacio Bembo¹²⁰ für Mailands Herzöge erstellt. Original und auch als Reproduktion sind die Karten heute mehr Kunst- als Gebrauchsgegenstand. Die Originale befinden sich zum Teil in der Pierpont Morgan Library in New York, in der Academia Carrara di Bergamo und zum Teil in der Privatsammlung der Familie Colleoni di Bergamo.¹²¹

¹¹⁶ Eine jeweilige Abbildung findet sich auf S. 42 und S. 100 in Calvinos *Il castello dei destini incrociati* (2012) und Abbildung 1 und Abbildung 5 in der vorliegenden Arbeit.

¹¹⁷ Calvino, Italo: *Le Château des destins croisés*. In: Oulipo. *Atlas de littérature potentielle*. 1998: 382-386, hier: 382.

¹¹⁸ S. z. B.: www.1.bp.blogspot.com/-4MPVOL16UVc/UCFvb6XKqAI/AAAAAAAAAD9w/nzs0R9qWzls/s1600/cremona-trumps-vs.jpg (10. Januar 2016, 20 Uhr MEZ).

¹¹⁹ Siehe zum Beispiel www.wischik.com/lu/tarot (10. Januar 2016, 20 Uhr MEZ).

¹²⁰ Angemerkt sei, dass es in dem Begleittext der Reproduktion des Kartensatzes, herausgegeben von *Lo Scarabeo*, heißt, dass nicht eindeutig belegt ist, wer die Kartenmotive erschaffen hat. „Quest’opera venne realizzata poco dopo 1450 da un ignoto artista lombardo, forse legato alla scuola di Francesco Zavattari [...]“. (Alligo, Pietro: *Visconti Tarot*. Begleittext des Visconti Tarot, Lo Scarabeo, 2013: 13.)

¹²¹ Vgl. ebd.

Der erste Teil des Textes, *Il castello*, wurde schon 1969 in dem Bildband *Il mazza visconteo di Bergamo e New York* veröffentlicht. Darin wurde das von Bonifacio Bembo illustrierte Tarockkartenset in Originalgröße und -farben präsentiert (vgl. V). Während dabei der Text als Beiwerk neben den Abbildungen steht, verhält es sich bei dem hier vorliegenden Text genau umgekehrt. In *Il castello dei destini incrociati* befinden sich die Abbildungen stark verkleinert und farblos als Verstehenshilfe am Textrand. Trotzdem verlieren die Karten nicht an Bedeutung, sondern ändern lediglich ihre Funktion: Vom Kunstgegenstand werden sie zum Kommunikationsmittel. Ursprünglich jedoch sind die Karten Gegenstand eines Spiels oder auch der Wahrsagerei. In der dem Text vorangestellten *Presentazione* wird ersichtlich, dass Calvino mit Gebrauch und Geschichte beider Kartensätze vertraut war, was Grund genug ist, einen kurzen Exkurs in die Welt von Tarock und Tarot anzustellen.

2.1.1 Mit Tarockkarten spielt man Tarock

Das Tarockspiel war bis zum 19. Jahrhundert in Europa weit verbreitet und gehört zu den ältesten Kartenspielen der Welt.

„Mit relativ großer Sicherheit ist das *Tarockspiel* bis ins 15. Jahrhundert zurückzuverfolgen; seine Heimat liegt in der Nähe von Bologna in Oberitalien.“¹²²

Ein kompletter Kartensatz besteht aus zehn Zähl- und vier Figurenkarten (König, Königin, Reiter, Bube) pro Farbe (Pokal, Münzen, Stab, Schwerter) sowie den 21 Trümpfen (plus *Le Mat*), mit figürlichen Symbolen, „so urtümlich, dass sie aus Dantes *Göttlicher Komödie* stammen könnten“¹²³. Diese 21+1 Trümpfe, auch *große Arkana* genannt, sind die bestimmenden Elemente des Spiels (Tabelle 1).

	<i>Deutsch</i>	<i>Französisch</i> ¹²⁴	<i>Italienisch</i> ¹²⁵
0	Der Narr	Le Mat	Il Matto
I	Der Pagat, Gaukler	Le Bateleur	Il Bagatto
II	Die Päpstin	La Papesse	La Papessa

¹²² Kastner, Folkvord: Die große Humboldt-Enzyklopädie der Kartenspiele. 2005: 209.

¹²³ Mayr, Seclaczek: Das große Tarockbuch. 2001: 9. Die Autoren präsentieren einen tiefen Einblick in die Geschichte des Kartenspiels, mit besonderem Augenmerk auf Österreich. Auch thematisieren sie Tarock und seine Darstellung in deutschsprachiger Literatur von Goethe und Schiller über Jean Paul, Fontane, May, Brentano und Heine bis hin zu Nestroy, Handke und natürlich Herzmanovsky-Orlando, um nur einige zu nennen.

¹²⁴ Französische Namen nach Marseiller Tarockkartensatz.

¹²⁵ Italienische Namen, so wie sie in Calvinos hier verwendeter Ausgabe von *Il castello dei destini incrociati* benannt werden.

III	Die Kaiserin	L'Impératrice	L'Imperatrice
IV	Der Kaiser	L'Empereur	L'Imperatore
V	Der Papst	Le Pape	Il Papa
VI	Die Liebenden	L'Amoureux	L'Amore
VII	Der Wagen	Le Chariot	Il Carro
VIII	Die Gerechtigkeit	La Justice	La Giustizia
IX	Der Eremit	L'Hermitage	L'Eremita
X	Das Rad des Schicksals	Le Roue de Fortune	La Ruota
XI	Die Kraft	La Force	La Forza
XII	Der Gehängte	Le Pendu	L'Appeso
XIII	Der Tod	La Morte	La Morte
XIV	Die Mäßigkeit	La Tempérance	La Temperanza
XV	Der Teufel	Le Diable	Il Diavolo
XVI	Das Haus Gottes	La Maison Dieu	La Torre
XVII	Der Stern	L'Etoile	Le Stelle
XVIII	Der Mond	La Lune	La Luna
XIX	Die Sonne	Le Soleil	Il Sole
XX	Das jüngste Gericht	Le Jugement	L'Angelo
XXI	Die Welt	Le Monde	Il Mondo

Tabelle 1 Tarocktrümpfe und ihre Bezeichnungen im Deutschen, Französischen und Italienischen

Tarock gilt, obwohl es als ein Spiel um Geld angelegt ist, wegen seiner komplexen Regeln und geringen Abhängigkeit vom Zufall, nicht als Glücks-, sondern vielmehr als Geschicklichkeitsspiel.¹²⁶ Ebenso heißt es etwa im Begleittext des *Visconti Tarot*-Kartensatzes von *Lo Scarabeo*, das Tarockspiel sei „un passatempo nobile e avvincente che richiede memoria e strategia, più che fortuna“¹²⁷. Die meisten heute noch praktizierten Tarockspiele werden mit einem reduzierten Blatt von bis zu 54 Karten (32 Farbkarten, 22 Trümpfe) gespielt. Laut Kastner und Folkvord ist die Spielvariante *Piemonteser Tarock* oder *Scarto* die einzige moderne Tarockform, für die, wie in Calvinos vorliegendem Text, alle 78 Karten benutzt werden.¹²⁸ Nach Mayr und

¹²⁶ Zum Beispiel gilt Tarock nach österreichischem Recht nicht als Glücksspiel, sondern als Geschicklichkeitsspiel. „Typische Geschicklichkeitsspiele sind Tarock, Bridge, Schnapsen oder Schach.“ (www.bmf.gv.at/steuern/gluecksspiel-spielerschutz/gesetzliche-grundlagen/gspg-faq.html) (20. April 2015, 21:30 Uhr, MEZ).)

¹²⁷ Alligo, Pietro: *Visconti Tarot*. Begleittext des *Visconti Tarot*, *Lo Scarabeo*, 2013: 14.

¹²⁸ Kastner, Folkvord: *Die große Humboldt-Enzyklopädie der Kartenspiele*. 2005: 215.

Sedlaczek treten noch die Varianten des *französischen Tarocks* und *Großtarocks* hinzu.¹²⁹

Es besteht eine unbegrenzte Anzahl an Tarockvarianten, die je nach geographischer Spielregion und Kartensatz differieren können. Die weite und flexible Regellandschaft des Tarocks macht es zu einem komplexen Strategiespiel, das sich, solange es gespielt wird, weiterentwickelt.

„Interessanterweise haben sich aber im Tarock bis heute keine offiziellen Regeln durchgesetzt. In der Tat gleicht keine Tarockrunde der anderen, zumindest, was die Regeldetails anbelangt. Praktisch über Jahrhunderte haben sich findige Köpfe immer wieder neue Varianten ausgedacht, die das Tarock zu einem enorm anspruchsvollen Spiel machen.“¹³⁰

Gemein ist aber fast allen Tarockspielen, dass die Trümpfe *Der Narr* und *Der Pagat* besondere Rollen einnehmen. Während *Der Narr* oftmals in der Funktion eines Jokers – d. h. er wird als Substitution für eine andere Karte benutzt – Anwendung findet, nimmt *Der Pagat* eine Sonderstellung bei der Beendigung des Spiels ein. „Macht man nämlich mit dieser Karte den letzten Stich (= Ultimieren des Pagat oder Pagat Ultimo), bekommt man einen besonderen Bonus.“¹³¹

Wie oben bereits erwähnt, gehört dieses vielseitige Kartenspiel vielerorts nicht mehr zum allgemeinen Spielkanon. Das Tarock gerät in seiner klassischen Form als Geschicklichkeitsspiel zunehmend in Vergessenheit. und seine Karten werden heutzutage vorrangig mit einem esoterischen Gebrauch in Verbindung gebracht. Auch wenn oder gerade weil es in den *Nachbemerkungen*¹³² der deutschen Ausgabe von *Il castello dei destini incrociati* dazu heißt:

„Die Tarocks besitzen eine ausgedehnte kartomantische Tradition an symbolischen, astrologischen, kabbalistischen und alchemistischen Auslegungen: von alldem finden sich jedoch kaum Spuren in diesem Buch [...].“¹³³

soll diese Verwendungsart der Tarockkarten kurz vorgestellt werden.

¹²⁹ Vgl. Mayr, Sedlaczek: Das große Tarockbuch. 2001: 75 und 96.

¹³⁰ Kastner, Folkvord: Die große Humboldt-Enzyklopädie der Kartenspiele. 2005: 210. Genauso schreiben auch Mayr und Sedlaczek in *Das große Tarockbuch* (2001): „Einer der Reize des Spiels besteht gerade darin, dass es trotz aller Kodifizierungsversuche keine endgültig festgelegten Spielregeln hat.“ (Mayr, Sedlaczek: Das große Tarockbuch. 2001: 7.)

¹³¹ Kastner, Folkvord: Die große Humboldt-Enzyklopädie der Kartenspiele. 2005: 213.

¹³² Calvino schrieb für die deutsche Ausgabe seines *Il castello dei destini incrociati* eine *Nachbemerkung*, die in wenigen Stellen von der *Presentazione* der Originalausgabe abweicht.

¹³³ Calvino, Italo: Das Schloß, darin sich Schicksale kreuzen. 2003: 133.

2.1.2 Mit Tarotkarten schaut man in die Zukunft

Seit dem 18. Jahrhundert sind Tarotkarten als Mittel zur Wahrsagerei oder als Werkzeug zur Selbstanalyse weit verbreitet. Im Deutschen unterscheidet man, anders als im Französischen, Italienischen oder Englischen, sprachlich zwischen dem Strategiespiel und der esoterischen Verwendung. So spricht man von *Tarock*, wenn man das Kartenspiel bezeichnet, und benutzt das französische Wort *Tarot* im esoterischen Kontext.

Der esoterisch-psychologische Gebrauch bestätigt die suggestive Wirkung der Karten, die Calvino sich in *Il castello dei destini incrociati* zunutze macht. Von Liebe über Macht, Reichtum oder Schönheit bis hin zu Weisheit – die Kartenmotive zeigen die urtümlichsten Sujets des menschlichen Daseins. Wie und warum die Themen Einzug in ein Kartenspiel erhalten haben, ist unklar. Nichols erklärt in *Jung and Tarot*:

„[...] the Trumps can be viewed as a silent picture text representing the typical experiences encountered along the age-old path of self-realization. How and why such subject matter found its way into the Tarot, which was and still is essentially a deck of playing cards, is a mystery that has puzzled generations of scholars.“¹³⁴

Zwischen 1783 und 1785 verfasste der Wahrsager Alliette¹³⁵, inspiriert von den 1781 veröffentlichten Forschungen des Pastors Antoine Court de Gébelin zu möglichen Verbindungen zwischen den Tarockkarten und altägyptischen Symbolen sowie dem hebräischen Alphabet, ein vierteiliges Werk über die Nutzung der Marseiller Tarotkarten als Instrument der Wahrsagerei. Im 19. Jahrhundert führte Eliphas Lévi Zahed die Forschungen fort und machte dabei den Begriff des Okkultismus populär. „Der esoterische Tarot-Kult erreichte 1888 mit der Gründung des *Hermetic Order of the Golden Dawn* [...] seinen ersten Höhepunkt.“¹³⁶ Auch der bekannte britische Okkultist Aleister Crowley gehörte bis zur Gründung seines eigenen Ordens *Astrum Argentum* zu dieser Gruppierung.¹³⁷ Bis heute ist aber wenig über Herkunft und Bedeutung, gerade der Abbildungen der großen Arkana, bekannt. Jedoch unterstreicht gerade das, laut Nichols, ihre Attraktivität für die beschriebenen Zwecke:

¹³⁴ Nichols, Sallie: *Jung and Tarot: An Archetypal Journey*. 1980: 3. Nichols beschreibt die große Arkana und ihre Bedeutung als Verbindungsglied zwischen kollektivem Unbewusstsein nach Jung und Bewusstsein. Dazu wählt sie das Marseiller Kartendeck, das noch am ursprünglichsten sei.

¹³⁵ Er benutzte ein Pseudonym, das Anagramm seines eigentlichen Namens: Etteilla. (vgl. Mayr und Sedlaczek: *Das große Tarockbuch*. 2001: 37.)

¹³⁶ Ebd.: 37.

¹³⁷ Vgl. ebd.: 35ff.

„But the many imaginative hypotheses as to the card's inception, and the numerous visions and revisions inspired by their pictorial symbology attest their universal appeal and demonstrate their power to activate the human imagination.“¹³⁸

Für die Person, der die Karten gelegt werden, dienen die Kartenmotive und die damit jeweils verbundene symbolische Bedeutung als Werkzeug zur Selbstsicht und in diesem Sinne als Spiegel. Dabei gibt es verschiedene Möglichkeiten, die Karten zu legen und zu lesen, je nach Intention des Ratsuchenden.¹³⁹ Beispielsweise lässt sich nur mit den zehn Arkana arbeiten oder mit dem kompletten Kartendeck. Alternativ kann man Rat zu einer konkreten Frage mit nur vier Karten einholen oder zu komplexeren Sachlagen gar zehn Karten befragen. Jede Legeweise hat ihr eigenes Legemuster, das jeder Karte eine Position und damit eine Bedeutung zuweist.

Durch ihre Vielseitigkeit in Verwendung und Bedeutung bergen die Tarock- oder Tarotkarten ein ungeheures Potenzial für Kreativität – ob als Kartenspiel oder als Mittel der Wahrsagerei. Calvino selbst spricht von den Karten als einer „macchina narrativa combinatoria“ (VI) und kam nach eigener Aussage in die „höllische Versuchung, alle Geschichten zu evozieren, die in einem Tarockspiel stecken können“¹⁴⁰. Deshalb heißt, sich auf die Tarotkarten einzulassen, eine Welt voller Potenzialität zu betreten. Dazu formuliert Nichols treffend:

„We are about to step into the land of imagination, that magic world whose key words are Both/And. [...] So let us react to the Tarot in any way we like with a light heart and free hand. Allow room for everything; expect nothing. Let your imagination play. Enjoy – enjoy.“¹⁴¹

2.1.3 Mit den Tarot-Tarock-Karten erzählt Calvino Geschichten

Neben den üblichen zwei Verwendungszwecken für die Karten, nämlich Tarockspielen¹⁴² oder Wahrsagen¹⁴³, eröffnet sich den Tischgesellschaften in Calvinos Schloss und Taverne ein dritter: „Era qualcos'altro che vedevamo in quei tarocchi, qualcosa che non ci lasciava più staccare gli occhi dalle tessere dorate di quel mosaico“ (8), berichtet der Ich-Erzähler aus *Il castello*. Die

¹³⁸ Nichols, Sallie: Jung and Tarot: An Archetypal Journey. 1980: 5.

¹³⁹ Vgl. z. B.: Alligo, Pietro: Visconti Tarot. Begleittext des Visconti Tarot, Lo Scarabeo, 2013: 15ff. Oder Begleittext des Tarot de Marsella. JOKER SAIC, Buenos Aires, S. 35ff.

¹⁴⁰ Calvino, Italo: Das Schloß, darin sich Schicksale kreuzen. 2003: 136.

¹⁴¹ Nichols, Sallie: Jung and Tarot: An Archetypal Journey. 1980: 21.

¹⁴² Vgl. Kapitel III.2.1.1 der vorliegenden Arbeit.

¹⁴³ Vgl. Kapitel III.2.1.2 der vorliegenden Arbeit.

Karten werden in *Il castello dei destini incrociati* zum Kommunikationsmittel und substituieren auf textimmanenter Ebene das Wort.

Die Kommunikation zwischen den Figuren im Text findet so wie zwischen Autor und Leser indirekt über ein Medium statt. Damit übernimmt Calvino eine allgemeine Regel aus den Tarockrunden und macht sie zum konstitutiven Element seines Textes: Die Figuren lassen die Karten sprechen. Denn, so Mayr und Sedlacek, „[s]treng genommen dürften Tarockspieler während einer Partie kaum miteinander reden“¹⁴⁴. Gleichzeitig frönt Calvino hier, wie er selbst in den *Lezioni americane* angibt, einer seiner Lieblingsbeschäftigungen aus Kindertagen, „fantasticare dentro le figure e nella loro successione“¹⁴⁵. So war er fasziniert von Comics und las sie, indem er, ohne die Schriftzeilen zu beachten, nur deren Bilder interpretierte. Eben diese Leseweise projiziert Calvino auf den Bericht des Ich-Erzählers in *Il castello dei destini incrociati*. Auf Basis der Tarockkartenmotive interpretiert und erzählt dieser die Geschichten seiner Tischgenossen, so dass der Interpretations- und Verstehensprozess artikulierter Teil der Geschichten wird.

Eine solche interpretatorische Erzählweise ist zwar höchst subjektiv, aber zugleich stark vom Basismaterial determiniert. Denn die Tarockkarten besitzen schon eine Bedeutung: „Ai tarocchi – e ai segni in genere – si può far dire molto, non tutto. Il regime figurale è ricco, ma vigilato“¹⁴⁶ gibt Donnarumma zu bedenken. Dieses Verhältnis zwischen Interpretationsspielraum und -determination wird in der Erzählung auf sprachlicher Ebene zum einen dadurch explizit, dass der Text stark mit Verben, Adjektiven und grammatikalischen sowie semantischen Konstrukten arbeitet, die den suggestiven Charakter deutlich machen. Die Mischung zwischen offensichtlich (z. B. „giudicai io, osservando tutti quei ricami“ (9)) und nicht ganz so offensichtlich (z. B. „Il racconto era chiaro“ (10)) artikulierten, subjektiven Annahmen des Ich-Erzählers und die dabei häufig unklare Personaldeixis (z. B. „Non dubitammo che“ (11)) unterstreichen die Subjektivität seiner

¹⁴⁴ Mayr, Sedlacek: Das große Tarockbuch. 2001: 270. Die Autoren widmen der Sprache des Tarocks ein ganzes Kapitel. Denn obwohl eigentlich nicht gesprochen werden darf, sind einige Kommentare als feststehende Redewendung akzeptiert. Die Sprache des Tarocks ist – ähnlich der hier verwendeten Sprache Calvinos – demnach höchst metaphorisch und indirekt. Auch Sigmund Ulmann schreibt in *Illustriertes Wiener Tarockbuch* einer jeden Tarockrunde eine ebenso stille Atmosphäre zu: „Das oberste Gesetz aller Kartenspiele, mithin auch des Tarock, ist Schweigen, und es gilt dasselbe für solange, als die Partie im Zuge ist.“ (zitiert nach Mayr, Sedlacek: Das große Tarockbuch. 2001: 194.)

¹⁴⁵ Calvino, Italo: *Lezioni americane*. Sei proposte per il prossimo millennio. 1988: 93.

¹⁴⁶ Donnarumma, Raffaele: Da lontano. Calvino, la semiologia, lo strutturalismo. 2008: 85. Ebenda heißt es dazu erklärend: „l'arcano della stella potrà designare ora l'anima' [...], ora una pallida fanciulla che appare in un 'luccichio di fuochi fatui' [...], ma non un carro o un cavaliere armato.“

Interpretation. Um die jeweilige Auslegung der Karten zu rechtfertigen, verweist der Ich-Erzähler auf ihre allegorische und/oder wörtliche Bedeutung oder erdenkt einen möglichen Bedeutungszusammenhang mit der vorangehenden und folgenden Karte.¹⁴⁷ Zudem bezieht sich der Ich-Erzähler auch auf die Mimik der Kartenleger, und manchmal bestimmt sogar „il modo di raccontare“¹⁴⁸ eines der stummen Erzähler die Deutung der Karten. Diese Erzählweise betont die Freiheiten des Interpretationsvorgangs und exponiert die potenzielle Polyvalenz der Tarockbilder. Denn um die Geschichte zu konstruieren, wird nicht nur jede graphische Einzelheit des Kartenmotivs unterschiedlich gedeutet, sondern auch die allegorische Bedeutungsebene hinzugezogen. Trotz aller Determination bleibt der Interpretation durch die Bildlichkeit genug Freiraum.

Der Ich-Erzähler lässt seine Phantasie spielen, und diese sei, wie Calvino in den *Lezioni americane* schreibt, ähnlich wie die Tarockkarten selbst:

„una specie di macchina elettronica che tiene conto di tutte le combinazioni possibili e sceglie quelle che rispondono a un fine, o che semplicemente sono le più interessanti, piacevoli, divertenti.“¹⁴⁹

Als Sprachrohr für die stummen Figuren ist er textimmanenter Repräsentant des Autors, ganz im Sinne der von Calvino in *Cibernetica e fantasmi* ausgeführten Darstellung vom Autor als „macchina scrivente“¹⁵⁰.

Die Rolle der Karten für *Il castello dei destini incrociati* ist letztlich gleich der des Zauberrings aus der Legende von Karl dem Großen. Mit ihr leitet Calvino in seinen *Lezioni americane* den Abschnitt *Rapidità* ein, um anhand des Vergleichs mehrerer Versionen einen Diskurs über Erzählzeit zu beginnen. Es ist jener Zauberring, der die von Calvino rezitierte Erzählung über den verzauberten Kaiser auf ein Minimum an Erzählzeit reduzierbar macht und sie trotzdem nicht ihrer Verständlichkeit beraubt. Das magische Schmuckstück fungiert als narratives Verbindungsstück (*legame narrativo*¹⁵¹) und bestimmt insofern die

¹⁴⁷ Für ein Beispiel aus dem Text siehe S. 21: „Quest’interpretazione non rendeva conto di tutti i particolari della miniatura [...] ma costituiva una base per leggere le successive carte di coppe e di denari come il Regno dell’Abbondanza in cui nuotavano gli abitanti della Città dell’Oro.“ In *Storia del guerriero sopravvissuto* aus *La taverna* heißt es gar explizit: „Come ogni nuova carta che si posa sul tavolo spiega o corregge il senso delle carte precedenti, così questa scoperta manda all’aria le passioni e i propositi del cavaliere [...]“ (77f.).

¹⁴⁸ Der Ausdruck steht in folgendem Kontext: „Poteva voler dire semplicemente che la fortuna s’era girata dalla parte di Faust, ma questa pareva una spiegazione troppo ovvia per il modo di raccontare dell’alchimista, sempre ellittico e allusivo.“ (21)

¹⁴⁹ Calvino, Italo: *Lezioni americane: Sei proposte per il prossimo millennio*. 1988: 91.

¹⁵⁰ Für Calvino ist der Autor eine Maschine: „Lo scrittore [...] già è macchina scrivente [...]. Scompaia dunque l’autore [...] per lasciare il suo posto a un uomo più cosciente, che saprà che l’autore è una macchina e saprà come questa macchina funziona.“ (Calvino, Italo: *Cibernetica e fantasmi*. In: *Una pietra sopra*. 2013: 201-221, hier: 211.)

¹⁵¹ Calvino, Italo: *Lezioni americane: Sei proposte per il prossimo millennio*. 1988: 34.

Bewegungen der Personen und ihre Beziehungen. Was Calvino über den magischen Ring in der Legende um den verliebten Karl den Großen schreibt, gilt auch für den Tarockkartensatz:

„Attorno all’oggetto magico si forma come un campo di forze che è il campo del racconto. Possiamo dire che l’oggetto magico è un segno riconoscibile che rende esplicito il collegamento tra persone o tra avvenimenti [...]. Diremmo che dal momento in cui un oggetto compare in una narrazione, si carica d’una forza speciale, diventa come il polo d’un campo magnetico, un nodo d’una rete di rapporti invisibili.“¹⁵²

Wie der Zauberring aus der Legende sind die Tarockkarten der eigentliche Protagonist von *Il castello dei destini incrociati*. Als Tauschobjekt der verschiedenen Geschichten bestimmen sie die Handlung. Sie sind die magischen Objekte, die die Geschichten der unterschiedlichen Reisenden ordnen, möglich machen und sie miteinander verbinden – oder kreuzen.

2.2 Il castello – ein ordentlich unordentlicher Ort

Aufgewühlt und unfähig, seine Gedanken zu ordnen, betritt der Ich-Erzähler die vornehmen Räumlichkeiten des Schlosses und begegnet den anderen Reisenden, die in einem großen Saal um einen Tisch sitzen. Beim Anblick der Schlossgesellschaft überkommen ihn „due sensazioni distinte“ (5):

„Mi pareva di trovarmi in una ricca corte, quale non ci si poteva attendere in un castello così rustico e fuori mani; e ciò non solo per gli arredi preziosi e i ceselli del vasellame, ma per la calma e l’agio che regnava tra i commensali, tutti belli di persona e vestiti con agghindata eleganza. E nello stesso tempo avvertivo un senso di casualità e di disordine, se non addirittura di licenza, come se non d’una magione signorile si trattasse, ma d’una locanda di passo, dove persone tra loro sconosciute, di diversa condizione e paese, si trovano a convivere per una notte e nella cui promiscuità forzata ognuno sente allentarsi le regole a cui s’attiene nel proprio ambiente, e – come si rassegna a modi di vita meno confortevoli – così pure indulge a costumanze più libere e diverse.“ (5f.)

Sind die Strapazen der Reise für seine zweifelhaften Wahrnehmungen verantwortlich? Vor Müdigkeit sei sein Geist „fluttuante“ (5) und „turbata“ (5). Jedoch ist die Textsprache klar und geordnet, bildet also seine artikulierten Unsicherheiten nicht ab, sondern stellt sie eher infrage. Auf diese Weise kreierte die Einleitung zur ersten Erzählung einen widersprüchlichen Erzählrahmen.

¹⁵² Calvino, Italo: *Lezioni americane: Sei proposte per il prossimo millennio*. 1988: 34.

Textort und Erzählinstanz sind ambivalent. Die Atmosphäre einer Zwischenwelt entsteht, in der es weder Klarheit noch Eindeutigkeit gibt und dadurch mehr Freiheit. In solch einer Umgebung ist es auch möglich, dass stumme Figuren Geschichten erzählen.

Chronologisch den Ereignissen auf ihren Reisewegen folgend, legt die Schlossgesellschaft die Tarockkarten auf den Tisch, so dass sich ein großes Tarockbild ergibt, woran sich das Allgemeinschema, oder „la struttura generale“ (VII), ablesen lässt. Es kreuzen sich drei vertikale und drei horizontale Tarock-Doppelreihen, die von oben nach unten, von links nach rechts und umgekehrt gelesen werden, womit die Erzählung zwölf Geschichten enthält (s. Abbildung 1).

Obwohl der Aufbau der Geschichten in *Il castello* geradlinig und geordnet wirkt, ist das Allgemeinschema, wie die Figur des Ich-Erzählers und der Textort, doch auch ambivalent. Dem Text lässt sich entnehmen, dass trotz aller Ordnung im Kreuzungspunkt der Mittelachsen, also im Mittelpunkt des Kartenbildes, das Chaos herrscht: Im chaotischen Herzen des Tarockbildes und der Welt – „nel cuore caotico delle cose, al centro del quadrato dei tarocchi e del mondo, al punto d’intersezione di tutti gli ordini possibili“ (35) – befinden sich die Arkana *Der Wagen*, *Die Liebenden*, *Der Mond* und *Der Narr*. Die kartomantischen Bedeutungen dieser zentralen Trümpfe bilden das Konzept von Calvins literarischem Kombinationsspiel ab. *Die Liebenden* steht für die Kombination von Elementen¹⁵³, *Der Mond* für das Unbewusste¹⁵⁴, *Der Wagen* für den Kampf der Literatur¹⁵⁵ und *Der Narr* für den experimentierenden, nach neuen Kombinationen suchenden Autor¹⁵⁶. Dabei stellt das geordnete Tarockbild den Regelrahmen oder die Contrainte dar.

Das ambivalente Zusammenwirken von Ordnung und Chaos im Allgemeinschema korrespondiert mit dem oulipistischen Verständnis von Literatur als Resultat aus dem Zusammenwirken von Contrainte und Clinamen. Daran angelehnt, spiegelt es zugleich Calvins in *Cibernetica e fantasmi* dargelegten Prozess zur Literaturproduktion wider, der mit dem maschinellen Kombinationsakt und dem Zufallsmoment ebenso das Geregelte

¹⁵³ Auch: „The *Lovers* often links or shows an association between cards on either side or fit, which will attracted to or balance each other. [...] In the Golden Dawn tradition the *Lovers* corresponds astrologically to Gemini, and hence to communication.“ (Greer, Mary K.: *The Complete Book of Tarot Reversals*. 2002: pos. 638 (Kindle Edition))

¹⁵⁴ „This card is about synchronicity, intuition, dreams, mystery and symbolism (which Carl Jung described as, „something vague, unknown, or hidden from us“).“ (Ebd.: pos. 975 (Kindle Edition))

¹⁵⁵ „While the previous card was love, this is war [...]“ (Ebd.: pos. 666. (Kindle Edition))

¹⁵⁶ „You could lay aside responsibilities, and yearn for something you cannot name or describe. [...] It speaks of the consciousness that knows little but dares to learn.“ (Ebd.: pos. 179f. (Kindle Edition))

mit dem Unberechenbaren vereint. So wird deutlich, dass Calvinos literarisches Kombinationsspiel als Konzept maßgeblicher Teil der *Contrainte* für *Il castello* ist.

Die Kartenfolgen der Quer- und Längsachse des Tarockbildes formen das Grundgerüst des Allgemeinschemas. Sie bilden und gehen durch das oben genannte chaotische Herz, das Zentrum der Karten und der Welt. Es sind die Geschichten von Orlando und Astolfo – zwei Figuren, die Ariosts *Orlando furioso* entnommen sind und an denen sich alle anderen Geschichten bildlich und inhaltlich orientieren.¹⁵⁷

2.2.1 Die Geschichten im Kreuz I – Orlando liest umgekehrt

Anhand der Kartenfolge der mittleren Querachse (s. Abbildung 2) berichtet der Ich-Erzähler die Geschichte des Ritters Orlando: *Storia dell'Orlando pazzo per amore*. Die Geschehnisse sind denen in Ariosts *Orlando furioso* nachempfunden. Daher geht es um einen Krieger Karls des Großen, der aufgrund der erfahrenen Zurückweisung durch seine große Liebe Angelika verrückt wird und daraufhin in blinder Wut zerstörend und verwüstend durch das Land streift. Allerdings endet die Orlando-Geschichte des Ich-Erzählers nicht wie die Ariosts mit der Reintegration des gesunden Ritters ins christliche Heer, sondern mit seiner Bestrafung. Er wird kopfüber aufgehängt, erklärt der Ich-Erzähler. Dazu heißt es, erst aus dieser Position auf die Welt schauend verstehe er: „Il mondo si legge all'incontrario. Tutto è chiaro.“ (36)

Man muss die Welt also umgekehrt lesen, um sie zu verstehen. Und bedeuten die Karten in *Il castello dei destini incrociati* nicht die Welt? Wie Greer in *The Complete Book of Tarot Reversals* schreibt, ist das umgekehrte Lesen auch Teil der Tarotkunst des Kartenlesens und Wahrsagens. Die Aussage der Tarotkarten kann davon abhängen, ob sie richtig oder verkehrt herum gezogen oder gelegt werden. Dazu heißt es treffend:

„In truth, reversals are ways to see through to the ‚other side‘. They allow us to go beyond the limits of the known. In offering further possibilities and insights that are not immediately apparent, they provide an opportunity to reach beyond logic and lead us into the realm of potentials and underlying causes where everything is connected and magic happens. We are invited to look beyond the obvious to a place of

¹⁵⁷ So heißt es in der Erzählung *Storia dell'Orlando pazzo per amore* (31-36): „(Cominciammo a capire che con le sue mani di ferro e la sua aria trasognata, Orlando s'era tenuto per sé fin da principio i tarocchi più belli del mazzo, lasciando gli altri a balbettare le loro vicissitudini a suon di coppe e bastono e ori e spade.)“ (33)

richer meaning. To assist in this process, try regarding reversed cards as if influenced by a divine *Fool* or the *Hanged Man*.“¹⁵⁸

Die umgekehrte Sicht der Dinge zeigt Ungesehenes, neue Möglichkeiten und eröffnet den Blick auf das Nicht-Offensichtliche. Der *Narr* in seiner traditionellen Funktion als Spiegel der Gesellschaft und der kopfüber *Gehängte* sind, laut Greer, die beiden Arkana, die den Vorgang des Umkehrens unterstützen. In der Tat sind beide Trumpfkarten Teil der Geschichte um Orlando. Unter beider Einfluss scheinen sich auch die Aussagen der anderen verwendeten Trumpfkarten zu verkehren. So lassen die kartomantischen Bedeutungen der verwendeten Trumpfkarten und ihre Umkehrung zwei oppositionelle Geschichten zu. Der Leser liest simultan die Geschichte von Orlando, dem Verliebten und dem Trug Erlegenen, und die von Orlando als *Gehängtem* und Anders-Sehendem.

Der Ich-Erzähler schildert, die erste Trumpfkarte in *Storia dell'Orlando pazzo per amore*, *Der Wagen*, repräsentiere Angelika, die Orlando sich mit seiner aus Verliebtheit herrührenden „fantasia farneticante“ (33) als zauberhafte Herrscherin vorstelle. Der Ritter folge ihr nach und träume davon, mit seiner Geliebten vereint zu sein. „You may be triumphing“¹⁵⁹, teilt diese Karte, laut Greer, dem esoterisch Kartenlesenden mit. So wie der beobachtende Leser schon vor ihm erkennt Orlando dann verkehrt herum hängend, also „all'incontrario“ (36) und dem Liebeswahn entkommen, dass er einem Trugbild nachgelaufen ist und sich getäuscht hat. „You may be overconfident in attitude and rash in your actions“¹⁶⁰, erklärt Greer passend zur Bedeutung dieses verkehrten Arkanums. In *Die Liebenden*, im Tarot ein Zeichen für Liebe und Vertrauen¹⁶¹, interpretiert der Ich-Erzähler darauf den Teil der Erzählung, in dem Orlando erkennt, dass Angelika einen anderen Mann favorisiert. Damit steht diese Trumpfkarte für Vertrauensbruch und Entzweiung – oder wie es bei Greer für die verkehrte Bedeutung heißt: „Lack of trust, disillusionment“¹⁶². Orlando verliere folglich seinen Verstand, veranschaulicht durch *Die Sonne*. In der esoterischen Bedeutung des Tarots steht dieses Arkanum für „clarity, [...] honor, glory“¹⁶³. Für Orlando allerdings bringt das

¹⁵⁸ Greer, Mary K.: *The Complete Book of Tarot Reversals*. 2002: pos. 207 (Kindle Edition). Greer beschreibt die Bedeutung der Tarotkarten und gibt eine Anleitung zu ihrer Interpretation im traditionellen und verkehrten (reverse) Sinne. Dabei bezieht sie sich auch auf Jung und seine Archetypen.

¹⁵⁹ Greer, Mary K.: *The Complete Book of Tarot Reversals*. 2002: pos. 665 (Kindle Edition).

¹⁶⁰ Ebd.: pos. 678 (Kindle Edition).

¹⁶¹ Vgl. ebd.: pos. 649 (Kindle Edition).

¹⁶² Ebd.: pos. 662 (Kindle Edition).

¹⁶³ Ebd.: pos. 1010 (Kindle Edition).

Sonnenlicht eher das Gegenteil, sozusagen „delusions of grandeur“¹⁶⁴. Der Ich-Erzähler erklärt, der Held rase daraufhin umher und hinterlasse auf seinem Weg nichts als Verwüstung. Sein ritterlicher Mut und seine *Kraft*, im Tarot laut Greer auch „Moral energy“¹⁶⁵, werden in dieser Orlando-Geschichte zu „una cieca esplosione tellurica, pari a un ciclone o a un terremoto“ (34) und damit zum Bild für die Bedeutung der umgekehrt gelesenen Tarotkarte: „helplessness, [...] cruelty“¹⁶⁶. Daraufhin gebe die Trumpfkarte *Der Mond* kund, dass der stolze Ritter ganz und gar dem Lunarischen, „[d]eception, illusion, delusion“¹⁶⁷, verfallen sei. Vom Gehängten selbst kann dieser Zustand rückblickend nur als instabil, unerklärlich oder als ein „Irrational change“¹⁶⁸ wahrgenommen werden, wie es laut Greer die Bedeutung der verkehrten Trumpfkarte suggeriert. Sodann irre Orlando als *Narr* willenlos und Unheil anrichtend umher. Ohne Verstand ist er sich des Ausmaßes seiner Taten und seiner Schuld nicht bewusst. Dementsprechend lautet Greers Interpretation der Narrenfigur: „Modern interpretations give the upright *Fool* a kind of divine protection in his innocence, while the reversal depicts him as taking a nasty fall.“¹⁶⁹ Die anderen Ritter Karl des Großen wollten ihren Freund und Mitkämpfer im Krieg gegen die Sarazenen nicht aufgeben und nähmen die Verfolgung auf, erzählt der Ich-Erzähler mit Verweis auf die Trumpfkarte *Die Gerechtigkeit* weiter. Was hier aber nach *Gerechtigkeit*, oder „[r]ightness, equity“¹⁷⁰, wie es in der Tarotbedeutung nach Greer heißt, aussieht, steht eher für die Ignoranz gegenüber Orlandos eigenem Willen und damit ganz im Sinne der Bedeutung des umgekehrten Arkanums für „intolerance“¹⁷¹. Folglich endet Orlandos Geschichte mit ihm als *Gehängtem*. Dabei ist dies hier nicht als „[p]atriotism“ oder „sacrifice“¹⁷², wie die traditionelle Bedeutung der Trumpfkarte suggeriert, zu verstehen. Vielmehr lässt der Ich-Erzähler seinen Orlando egoistisch¹⁷³ fordern: „Lasciatemi così.“ (36)

Das Bedeutungspotenzial der Tarotkarten schafft auf die beschriebene Weise einen Raum für zwei gegensätzliche, aber gleichzeitige Orlandos, Angelikas und Sichtweisen. Orlandos Geschichte erzählt von dem wertvollen Beitrag der

¹⁶⁴ Ebd.: pos. 1026 (Kindle Edition).

¹⁶⁵ Ebd.: pos. 696 (Kindle Edition).

¹⁶⁶ Greer, Mary K.: *The Complete Book of Tarot Reversals*. 2002: pos. 712 (Kindle Edition).

¹⁶⁷ Ebd.: pos. 984 (Kindle Edition).

¹⁶⁸ Ebd.: pos. 996 (Kindle Edition).

¹⁶⁹ Ebd.: pos. 489 (Kindle Edition).

¹⁷⁰ Ebd.: pos. 779 (Kindle Edition).

¹⁷¹ Ebd.: pos. 793 (Kindle Edition).

¹⁷² Ebd.: pos. 823 (Kindle Edition).

¹⁷³ Diese Karte verweist umgekehrt auf: „Selfishness“. (Ebd.: pos. 829 (Kindle Edition))

Erwägung des Umgekehrten, der Opposition – „questo è sempre il sistema migliore per non restar prigioniero nella spirale dei propri pensieri“¹⁷⁴, so Calvino selbst. Es scheint, als habe Orlando seinen Verstand ohne Astolfos Hilfe wiedergefunden. Alles, was es zu seiner Genesung bedurfte, war die umgekehrte Betrachtung seiner Situation.

2.2.2 Die Geschichten im Kreuz II – Astolfo fliegt in die Wüste

Während Orlandos Geschichte die Vorteile einer janusköpfigen Sicht der Dinge beschreibt, handelt die Geschichte Astolfos von dem mechanischen Moment der Kombination, in dem alles anfängt und auch wieder endet. Dabei ist auch seine Geschichte der seines Namensvetters aus Ariosts *Orlando furioso* entlehnt.

In der zweiten Geschichte des Grundgerüsts von *Il castello* (s. Abbildung 2) erklärt der Ich-Erzähler, ganz wie im italienischen Epos aus dem 16. Jahrhundert, Astolfo fliege zum Mond, um nach Orlandos Verstand zu suchen. Was der Ritter dort zu erwarten habe, erkläre ihm vor Reiseantritt ein „magomerlino“ (39):

„uno sterminato deposito conserva dentro ampolle messe in fila [...] le storie che gli uomini non vivono, i pensieri che bussano una volta alla soglia della coscienza e svaniscono per sempre, le particelle del possibile scartate nel gioco delle combinazioni, le soluzioni a cui si potrebbe arrivare e non si arriva...“ (39)

Präsentiert wird der Mond so als mysteriöser Ort des Irrealen, des Möglichen und des Vergessens. Ist der Mond hier daher der mythische Ort des Unbewussten, ein grenzenloses Depot des Unsagbaren und der Tabus? Ist der Mond mit den Worten, die der Ich-Erzähler Astolfo in den Mund legt, „il mondo pieno di senso, l'opposto della Terra insensata“ (41)?

Astolfo und mit ihm der Leser begeben sich auf die Reise zu einem speziellen Ort, auch weil der Mond für Calvino eine besondere Funktion in der Literatur besitzt. In den *Lezioni americane* erklärt er: „La luna [...] ha avuto sempre il potere di comunicare una sensazione di levità, di sospensione, di silenzioso e calmo incantesimo.“¹⁷⁵ Nah und doch fern, zu sehen und doch nur zu errahnen, steht der Erdsatellit zwar in Beziehung zur Erde, ist aber doch eine eigene, andere Welt. Wie Calvino in dem Aufsatz *Il rapporto con la luna* darlegt, wird der Mond so zur Projektionsfläche aller Sehnsüchte und des Wunsches nach Erkenntnis und insofern zum Objekt poetischer Verehrung.¹⁷⁶ Der

¹⁷⁴ Calvino, Italo: *Cibernetica e fantasmi*. In: *Una pietra sopra*. 2013: 201-221, hier: 213.

¹⁷⁵ Calvino, Italo: *Lezioni americane: Sei proposte per il prossimo millennio*. 1988: 26.

¹⁷⁶ Vgl. Calvino, Italo: *Il rapporto con la luna*. In: *Una pietra sopra*. 2013: 222-224, hier: 223.

Mond dient als gedanklicher Zufluchtsort vor den weltlichen Zwängen und gesellschaftlichen Regeln, als Gegenentwurf zur menschlichen Welt und damit als von Konventionen befreiter Raum zum Experimentieren.

Anhand der Trumpfkarte *Der Pagat* erklärt der Ich-Erzähler, der Ritter treffe hier auf einen Dichter. Dieser Dichter als „intento a interpolare nel suo ordito le rime delle ottave, le fila degli intrecci, le ragioni e le sragioni“ (40f) sei gerade dabei, seinem Handwerk nachzugehen. Somit ist der Mond der Ort, an dem Literatur entsteht; dort wird im Sinne Calvins kombiniert. Dementsprechend ist der Dichter-Pagat Bewohner des Mondes und wird zugleich von ihm bewohnt: „costui abita nel bel mezzo della Luna, – o ne è abitato, come dal suo nucleo più profondo [...]“ (41)

Aber findet Astolfo in dieser lunarischen Dichterwerkstatt nun die „Ragione“ (40)? Der Ich-Erzähler lässt den Dichter-Pagat verneinen:

„No, la Luna è un deserto [...] da questa sfera arida parte ogni discorso e ogni poema; e ogni viaggio attraverso foreste battaglie tesori banchetti alcove ci riporta qui, al centro d'un orizzonte vuoto.“ (41)

Der erhoffte Ort voller Sinn entpuppt sich als leere Wüste, als Durchgangsstation. Entgegen den Angaben des Merlinmagiers lässt sich kein greifbares Depot aller unerzählten Geschichten auffinden. Vielmehr können die Geschichten dort nur im Entstehen, im Akt des Erzähltwerdens beobachtet werden. Damit gibt es kein Archiv der Literatur, sondern nur ihren Entstehungsprozess. Der Mond als literarischer Spielort steht insofern unter dem Zeichen des Dazwischen, nämlich des *Noch* und des *Schon*.¹⁷⁷ Folgerichtig gelangt man auch nur mithilfe von Hybridwesen, also Wesen, die weder das eine noch das andere sind, dorthin: „Per salire sulla Luna [...] è convenzione ricorrere alle ibride razze di cavalli alati o Pegasi o Ippogrifi [...]“ (40)

Im Text wird die Mondsituation mit dem *Münzen-Ass* (s. Abbildung 3) dargestellt. Ihr entnimmt der Ich-Erzähler die enttäuschende Aussage des Dichter-Pagats. Bei genauerer Betrachtung dieses Tarockmotivs enthält die

¹⁷⁷ Ich beziehe mich hier auf ein Wortpaar, welches Calvino in der Kurzgeschichte *Avventura di una moglie* aus *Gli amori difficili* verwendet. Die Protagonistin Stefania macht in einer durchwachten Nacht eine Veränderung durch. Während ihr Ehemann nicht zugegen ist, kommt sie so spät von einem Fest nach Hause, dass der Portier nicht mehr bzw. noch nicht da ist, um das Haupttor zu öffnen. Sie verbringt die restliche Zeit in einer Bar und kommt dort ins Gespräche mit verschiedenen Männern: „A quest'ora, - disse, senza rivolgersi a nessuno, - gli svegli si dividono in due categorie: gli ancora e i già. [...] – Come? – disse Stefania, con l'aria di chi ha capito ma non vuol stare al gioco. L'uomo la scrutava, indiscreto, ma a Stefania non importava nulla anche se si capiva che lei era una sveglia ,ancora‘.“ (Calvino, Italo: *Avventura di una moglie*. In: *Gli amori difficili*. 2015: pos. 2058 (Kindle-Edition).) „Stefania capì che era successo qualcosa da cui non poteva più tornare indietro. Questo suo nuovo modo di stare in mezzo agli uomini, il nottambulo, il cacciatore, l'operaio, la faceva diversa. Era stato il suo adulterio, questo stare sola in mezzo a loro, così, alla pari“ (ebd.: pos. 2105 (Kindle Edition)).

darauf abgebildete Münze in ihrer Mitte das Bild eines aufgeschlagenen Buches. Zwar ist dieses Buch unmittelbar entsprechend der Beschreibung des Ich-Erzählers von einer „calva circonferenza“ (41) umgeben, die sodann wiederum zur Wüstenassoziation leitet. Allerdings besteht der Rest des Kartenmotivs aus üppigen Pflanzenranken, die an den „fitto bosco“ (5) erinnern, durch den die Reisenden zum Schloss gelangt sind. So wird das *Münzen-Ass* als Darstellung der Mondsituation zum Kartensymbol für den Entstehungsprozess der Literatur. Da Literatur das Resultat der Kombination von gegebenen Elementen ist, treffen vergangene und zukünftige Literatur – auf dem *Münzen-Ass* repräsentiert durch den *fitto bosco* – im substanzlosen Bereich des *Noch* und des *Schon* – der *calva circonferenza* – aufeinander.

2.2.3 Der Teufel und Der Turm – vom Spalten und Kombinieren

Wie die beiden vorstehend diskutierten Geschichten im Kreuz, stellen auch die Arkana *Der Teufel* und *Der Turm* das oppositionelle Moment und das Moment der Kombination dar. Calvino schreibt in der *Presentazione*, dass beide Karten sehr wichtig für die Erzählung, aber wie einige andere Karten des Spielkartensatzes von Bonifacio Bembo im Laufe der Zeit verloren gegangen seien.

„Alcune carte del mazzo Bembo sono andate perdute, tra cui due molto importanti per le mie narrazioni: *Il Diavolo* e *La Torre*. Dove queste carte vengono nominate nel mio testo, non ho dunque potuto mettere in margine la figurina corrispondente.“ (V)

Die anderen beiden der insgesamt vier verschwundenen Karten – *Münzenreiter* und *Schwert-Drei*¹⁷⁸ – erwähnt Calvino in der *Presentazione* nicht namentlich. Für den *Münzenreiter* gibt es zwar, wie für *Turm* und *Teufel*, keine Abbildung am Textrand, aber die Karte findet sich inklusive figürlichem Motiv im großen Tarockbild wieder¹⁷⁹; *Turm* und *Teufel* erhalten hier nur eine mit ihrem Namen

¹⁷⁸ Im Begleittext des Visconti Tarot erklärt Alligo: „Purtroppo il mazzo diviso tra Bergamo e New York è incompleto in quanto mancano quattro carte: Diavolo, Torre, 3 di Spade e Cavallo di Denari.“ (Alligo, Pietro: Visconti Tarot. Begleittext des Visconti Tarot, Lo Scarabeo, 2013: 13.)

¹⁷⁹ Für die von Lo Scarabeo herausgegebene Edition des Kartensatzes hat der Miniaturkünstler Atanas Alexander Atanassov die Motive reproduziert. Dabei hat er sich an zeitgenössische Interpretationen gehalten: „Le figure mancanti sono state realizzate ispirandosi ad analoghe figure della stessa epoca; in particolare, per il Diavolo e la Torre il nostro artista si è basato sul cosiddetto ‚Foglio Rosenwald‘ (Parigi, Musée du Louvre) stampato a Bologna alla fine del Quattrocento.“ (Alligo, Pietro: Visconti Tarot. Begleittext des Visconti Tarot, Lo Scarabeo, 2013: 13.) Die Abbildung des Münzenreiters in *Il castello dei destini incrociati* unterscheidet sich von der in dem Kartensatz von Lo Scarabeo, wobei das auffälligste Unterscheidungsmerkmal die Blickrichtung der Figur ist. Calvinos Reiter schaut nach rechts, der von Atanassov nach links.

beschriftete und sonst leere Platzhalterkarte (s. Abbildung 4). Bei der Konstruktion seiner Erzählung übergeht Calvino die *Schwert-Drei* ebenso wie die *Münzen-Drei*, *Kelch-Vier*, *Stab-Drei* und *Schwert-Fünf*. Demnach war es eine bewusste Entscheidung, die beiden Arkana im Tarockbild ohne ihr figürliches Motiv abzubilden. Ihre Anwesenheit bei gleichzeitiger Abwesenheit fügt der strengen *struttura generale* neben ihrem chaotischen Zentrum, wie in Kapitel III.2.2 der vorliegenden Arbeit beschrieben, einen weiteren unregelmäßigen Zug hinzu.

Ein Bild als Inspirationsquelle, das selbst nur als Beschreibung seiner selbst in schriftlicher Form existiert, bietet noch mehr Freiraum im Interpretationsprozess, als die Übertragung von darstellender Kunst in Literatur aufgrund der Umbettung in einen anderen medialen Kontext per se beinhaltet.¹⁸⁰ Damit eröffnet sich gleichzeitig der Blick auf eine unendliche *Mise en abyme* von möglichen Bild-Schrift-Wechselwirkungen. Was also passiert mit diesen besonderen Karten?

Als traditionelles Gegengewicht zu Gott ist *Der Teufel* immer auch ein Symbol für das Verkehrte, das Entgegenwirkende. Im Kontext des Tarot steht dieses Arkanum daher laut Greer für:

„someone or something that acts contrary to your interests or welfare. The card shows what tends to halt, limit, or constrict your creative energy and actions [...].“¹⁸¹

In ihrer Funktion als Erzählbaustein der Geschichten steht diese Karte, wie sich beobachten lässt, genau für dieses Konzept des Gegenteiligen. Laut Ich-Erzähler erklärt *Der Teufel* als ungewöhnlicher Stammgast in der Geschichte des Wirts¹⁸², dass ihm die Taverne gefalle, weil hier alles vermischt werde, „i vini ed i destini“ (48). Überdies wisse nur er, *Der Teufel*, alles zu schätzen, „che è intersecato e bifronte“ (48). In der Geschichte des *Münzenreiters*¹⁸³ lässt der Ich-Erzähler den *Teufel* auf die vom erzählten Erzähler an Gott gerichtete Frage nach Sinn von Tod und Verderben auf Erden aus dem Wald rufen:

„Siamo in due a dividerci il mondo (*Due di Denari*) e le anime! Non sta a Lui solo di permettere o di non permettere! Deve pur sempre fare i conti con me!“ (47)

Weiter interpretiert der Ich-Erzähler den *Teufel* in *Storia della sposa dannata* wiederum als teuflischen Bräutigam einer Dame (*Schwertkönigin*), die versucht,

¹⁸⁰ „Calvino betrachtet das ‚Bild‘ (immagine), als eine Herausforderung, deren Fruchtbarkeit vor allem auf ihrer Opposition zum Begrifflichen beruht“, erklärt Schmitz-Emans dazu. (Schmitz-Emans, Monika: Die Literatur, die Bilder und das Unsichtbare: Spielformen literarischer Bildinterpretation vom 18. bis zum 20. Jahrhundert. 1999: 250.)

¹⁸¹ Greer, Mary K.: The Complete Book of Tarot Reversals. 2002: pos. 892. (Kindle Edition)

¹⁸² S. *Tutte le altre storie*, S. 43ff.

¹⁸³ S. *Tutte le altre storie*, S. 43ff.

der ehelichen Verbindung zu entgehen, indem sie den erzählten Protagonisten verführt. Doch am Ende holt *Der Teufel* seine Braut mit dem Ausruf: „Hai finito, bella mia, di cambiar le carte in tavola!“ (26) zu sich unter die Erde.

Der Teufel grenzt also die Kombinationsmöglichkeiten der Karten ein und ist somit gegenteilige Kraft. Daher überrascht es nicht, dass dieses Arkanum in *Il castello* eine enge Verbindung zur Figur des Dichters besitzt. So ist *Der Teufel* in der *Storia dell'alchimista che vendette l'anima* das wahre Gesicht des Zauberers, repräsentiert als *Der Pagat*, der in den weiteren Erzählungen auch als Dichter auftritt.¹⁸⁴ Es kann geschlossen werden, dass jeder (oulipistischen) schriftstellerischen Tätigkeit ein im beschriebenen Sinne teuflisches Moment eigen ist. *Der Teufel* – „il vecchio principe d'ogni mescolanza e ambiguità“ (20) – repräsentiert hier den Gegenspieler. Er steht für die andere Seite, den Gegensatz. Dementsprechend steht diese Karte mit ihrer ausschließlich schriftlichen Darstellung im Gegensatz zu den anderen figürlichen Darstellungen.

Bei der Trumpfkarte *Der Turm* hingegen kann die Abwesenheit seines Abbildes, also die figürliche Leere, als Repräsentation für die wüste Sphäre („sfera arida“ (41)) des Mondes verstanden werden. Wie sich anhand der erzählerischen Verwendung dieser Trumpfkarte feststellen lässt, versinnbildlicht sie den Moment, in dem sich eine unerwartete Kombination von *elementi dati* mit speziellem Wert ereignet. *Der Turm* repräsentiert damit den in Kapitel III.2.2.2 der vorliegenden Arbeit erwähnten Moment des simultanen *Noch* und *Schon*, d. h. den Moment, in dem Literatur entsteht. Die Tarotkarte steht für „volatile situations“, wie Greer treffend über die kartomantische Bedeutung erklärt:

„The *Tower* is one of the ‚change cards‘, but here the change is usually sudden, unexpected, and unwilling. It is about volatile situations and the breakthroughs and breakdowns that result.“¹⁸⁵

In *Storia d'un ladro sepolcri* wird die Trumpfkarte vom Ich-Erzähler als Symbol für den Turm von Babel verstanden. Damit wird die Verbindung zu der biblischen Geschichte evoziert, in der das durch die Turmhöhe drohende Aufeinandertreffen von Mensch und Gott zur Zerstörung des Turms und damit zu der Entstehung von Sprachenvielfalt führt.¹⁸⁶ Weiter fungiert *Der Turm* in *Storia di Astolfo sulla Luna* als Abbild eines Abwehrturms von Paris, von dem die durch Belagerungs- und Abwehrmaschinerie getöteten Belagerer sowie Belagerten stürzen und damit überraschend von sich

¹⁸⁴ Vgl. z. B. *Storia di Astolfo sulla luna*.

¹⁸⁵ Greer, Mary K.: *The Complete Book of Tarot Reversals*. 2002: pos. 924 (Kindle Edition).

¹⁸⁶ Gen 11,1–9.

gegenüberstehenden Feinden zu Leidensgenossen werden. Zukunftsweisend steht die Trumpfkarte dann in der Geschichte Helenas¹⁸⁷, „una delle più belle dame della compagnia“ (43), für den Untergang Trojas, d. h. das kriegsentscheidende Aufeinandertreffen von Trojanern und Griechen.

In all diesen Beispielen geht es um eine Begegnung bzw. die Kombination von zwei gegensätzlichen Komponenten: Mensch und Gott, Christ und Sarazen, Griechen und Trojaner. Ihr Aufeinandertreffen initiiert eine Veränderung, die Entwicklung bedeutet. Was aber passiert, wenn die Kombination nicht gegensätzlicher Natur ist, lässt sich in *Tutte le altre storie* erahnen. Es heißt, der erzählte Erzähler verschließe die Stadt des Todes („Città della Morte“ (S. 46)), nachdem er den Tod, „il Principe della Discontinuità“ (46), in einem Kampf besiegt habe. In Konsequenz könne niemand mehr sterben, und die Menschen stürzten sich zum Zeitvertreib von *Türmen*, ohne Schaden zu nehmen. Ein Leben ohne Tod, eine Kombination ohne Opposition, ein Text ohne Teufel wäre die Wiederholung von Akten mit immer gleichem Ausgang, ohne Veränderung und Entwicklung: „il mondo diventerà un deserto irto di stecchi, una montagna di freddo metallo.“ (46)

2.2.4 Totale Kreuzung

In *Tutte le altre storie* wird der kombinatorische Vorgang des Kartenlesens über die Grenzen der Geschichte und der Erzählung hinausgeführt. Auf inhaltlicher Ebene vermischen sich die Geschichten von sechs Figuren, indem sie nacheinander oder auch simultan erzählt werden. Anfang und Ende der Geschichte durchbrechen den fiktiven Erzählrahmen, wodurch sich die Rolle des Ich-Erzählers immer deutlicher der eines auktorialen Erzählers oder impliziten Autors annähert. Der Text thematisiert sich auf explizite Weise selbst. So erläutert der Ich-Erzähler, dass er die auf dem Kartenmuster basierenden Erzählungen nur der Vollständigkeit halber komplettiere, „solo per puntiglio, per non lasciare le cose a mezzo“ (48). In dieser Geschichte werden alle Kartenfolgen aus der noch nicht gelesenen Richtung gelesen, d. h. die umgekehrte Leseweise macht die Erzählung vollständig. Auf diese Weise fallen in *Tutte le altre storie* alle vorherigen Geschichten zusammen; als siebte Geschichte enthält sie alle Tarockkarten der vorherigen sechs Geschichten. Dies ermöglicht es, die ohnehin schon offensichtliche polysemantische Verwendung der einzelnen Tarockkarten noch einmal hervorzuheben und Literatur als Resultat eines Kombinationsspiels mit gegebenen Elementen zu exponieren. Es wird ausdrücklich erwähnt:

¹⁸⁷ *Tutte le altre storie* (43-50).

„che le stesse carte presentandosi in un diverso ordine spesso cambiano significato, e il medesimo tarocco serve nello stesso tempo a narratori che partono dai quattro punti cardinali.“¹⁸⁸ (43)

Diese Geschichte voller Geschichten ist insofern zu verstehen als Kombination der Kombination. Sie endet mit dem erneuten Mischen der Karten und weist so auf die potenzielle Unendlichkeit des Kombinationsvorgangs hin.

Tutte le altre storie, und damit die gesamte Erzählung, klingt mit der Interpretation der Geschichten von Schlossherr und Schlossherrin aus. Ersterer – hier auf die zweite Erzählung hinweisend schon als Wirt einer Taverne bezeichnet – bewirte den Teufel, der ihm als Dank einen verzauberten Becher schenke. Allerdings verbinde der ungewöhnliche Gast sein Geschenk mit der Forderung, es so zu nutzen, wie es ihm, dem Teufel, gefalle. Der Wirt entscheide sich dafür, als Gaukler verkleidet in die Hauptstadt zu gehen, die Macht zu ergreifen und dann die Welt auf den Kopf zu stellen, so der Ich-Erzähler. Als *Pagat*, der in anderen Geschichten auch als Teufel und Dichter fungiert, mache sich der „oste-ciarlatano“ (49) auf, um sein Vorhaben, das dem Teufel seinem Wesen nach wohl zusagen würde, in die Tat umzusetzen. Im Wald aber werde er dann von Bacchantinnen aufgehalten, die den vermeintlich gestohlenen Zauberpokal zurückverlangen.

Die Schlossherrin wiederum werde, laut Ich-Erzähler, von ihren Schwiegereltern in einen Hinterhalt gelockt, dem sie aber aufgrund ihrer enormen Kraft entkomme. Verkleidet als Schlossmagd, „come noi la vedevamo ora tanto in persona quanto nell’arcano della *Temperanza* mescere un purissimo vino“ (50), sitze sie, auf ihren Ehemann wartend, an einem für zwei Personen gedeckten Tisch. Ähnlich dem Dichter, der beim experimentellen Kombinieren auf die plötzliche Emergenz des Mythos wartet, starre sie währenddessen stetig in den Wald hinaus, um die geringste Bewegung auszumachen.

„Eccola ora apparecchiare una tavola per due, attendere il ritorno dello suo sposo, e spiare ogni muovere di fronda in questo bosco, ogni tirar di carte in questo mazzo di tarocchi, ogni colpo di scena in questo incastro di racconti“ (50).

Dieser Wald (*questo bosco*), diese Tarockkarten (*questo mazzo di tarocchi*) und diese Erzählschachtelung (*questo incastro di racconti*) werden durch die iterierende Verwendung desselben Demonstrativpronomens bei gleichbleibender

¹⁸⁸ Die mehrfache multikontextuale Verwendung der Karten wird aufgelistet: „Gli arcani Carro Amore Luna Matto (che già pure servivano al sogno d’Angelica, alla follia d’Orlando, al viaggio dell’Ippogrifo) ora venivano disputati tra la profezia dell’indovino a Elena di Troia [...]“ (44)

Satzfunktion in Beziehung gesetzt und nebeneinandergestellt: Wald, Tarockkarten und Erzählung gehören zusammen. Metatext- und textimmanente Ebene werden gekreuzt und etwaige Abgrenzungen aufgelöst. Es ist „[il] fine del gioco“ (50). Doch erwartungsgemäß ist dies kein endgültiges Ende, sondern vielmehr ein Neuanfang. Die Wirtin mischt die Karten von Neuem: „Allora le sue mani sparpagliano le carte, mescolano il mazzo, ricominciano da capo.“ (50)

Letztlich steht die Geschichte des Schlossherren-Wirtes auf der metatextuellen Ebene, wie schon die Verwendung des Trumpfes *Der Teufel* und Aufbau und Handlung der *Storia dell'Orlando pazzo per amore*, für das Moment der Opposition. Die Geschichte der Schlossherrin-Wirtin hingegen repräsentiert, wie schon die Verwendung der Trumpfkarte *Der Turm* und die Mondsituation aus *Storia di Astolfo sulla luna*, das Moment der Kombination. Überdies werden der Wirt als *Pagat* und die Wirtin als Kartenspielerin auch zu Dichterfiguren. Wie zwischen Dichter und Mond in *Storia di Astolfo sulla luna* scheint es zwischen dem Schloss und der Wirtin als „solerte ostessa o premurosa castellana“ (49) und dem „taverniere-castellano“ (49) eine wechselseitige Beziehung zu geben. Schwanken die Figuren zwischen den Rollen WirtIn und SchlossherrIn, weil das Schloss zwischen tavernenartiger Unordnung und schlosshafter Ordnung schwankt? Oder schwankt das Schloss zwischen Unordnung und Ordnung, weil Wirt und Wirtin weder eindeutig Wirts- noch Schlossherren sind? Die kartomantische Repräsentation der Akteure im Text ist daher mit dem *Pagat*, seines Zeichens Gauckler und Trickser, und der *Mäßigkeit*, Teil der „abitatori del fluido“ (22) und auf esoterischer Ebene u. a. Symbol für die Kombination¹⁸⁹, aussagekräftig gewählt.

Letztlich haben beide Geschichten ein offenes Ende: Gelingt es dem Wirt, mithilfe des Geschenks des Teufels, die Welt auf den Kopf zu stellen? Oder anders: Wird der Text den Leser zu Veränderung und Entwicklung seiner Sichtweise befähigen? Wird der Ehemann der Wirtin irgendwann zu ihr zurückkommen? Oder anders: Werden Leser und Autor in den erzählerischen Tarockkombinationen einer mythischen Erfahrung habhaft?

¹⁸⁹ Greer listet folgende Bedeutungsmöglichkeiten für die Karte *Die Mäßigkeit* auf: „Moderation, adaptation, adjustment. Management. Economy, frugality. Combination, uniting. Compatibility, accommodation. Soothing, appeasing, alleviating, consoling. Temperate. Serenity. Caution, discretion. Temperature, timing.“ (Greer, Mary K.: *The Complete Book of Tarot Reversals*. 2002: pos. 873 (Kindle Edition).)

2.3 La taverna – ein zwielichtiger Ort

Am Anfang der zweiten Erzählung kommen die Figuren aus dem Dunkel des Waldes in das verrauchte Dunkel einer Taverne.¹⁹⁰ Im schummrigen Licht kann der Ich-Erzähler farbige Karten auf einem der Tische erkennen:

„[...] ci sono queste carte, qua sul tavolo, un mazzo di tarocchi, di quelli più comuni, marsigliesi, come li chiamano, detti anche bergamaschi, oppure napoletani, piemontesi, chiamateli come volete, se non sono gli stessi s’assomigliano, nelle osterie dei paesi, nel grembiule delle zingare, disegni a linee marcate, grossolane, però con dettagli che non ci s’aspetterebbe, che non si capiscono neanche tanto bene [...].“
(54)

Wie im einleitenden Kapitel III.2.1 erwähnt, orientieren sich die Settings der beiden Erzählungen an den graphischen Unterschieden der beiden Kartensätze. Die feinen, mit wertvollen Materialien hergestellten Karten des Visconti-Tarock erfordern einen vornehmen Textort und eine vornehme Textsprache. Die gröberen und alltäglicheren Karten des Marseiller Tarocks verlangen nach einem ebenso alltäglichen Textort und einer alltäglichen Textsprache. Calvino schreibt dazu:

„M’ero reso conto che, accanto al *Castello*, *La taverna* poteva avere un senso solo se il linguaggio dei due testi riproduceva la differenza degli stili figurativi tra le miniature raffinate del Rinascimento e le rozze incisione die tarocchi di Marsiglia.“ (X)

Einen genauso großen Einfluss auf Form und Inhalt der Erzählungen wie der künstlerische Stil der Karten hatte der jeweilige Entstehungsprozess der beiden Textteile. Denn während Calvino nach eigenen Angaben für das Verfassen von *Il castello* nicht viel Zeit benötigte, bereiteten ihm die Geschichten zu *La taverna* erhebliche Mühe. In der *Presentazione* schreibt er, dass es ihm nicht gelang, einen „contenitore“ (VIII), ein „schema unitario“ (IX) zu finden, das die losen Fragmente verband. Nachdem er lange Zeit dieses „puzzle“ (IX) immer wieder auseinander- und zusammengesetzt und sich in das „labirinto“ (X) gedrängt hatte, entschied er sich dafür, die Gedanken an ein Schema oder Raster erst einmal zu vergessen. Aber ihm war klar, dass ein Text ohne Form keinen Sinn macht; „ci voleva una necessità generale di costruzione che condizionasse l’incastro d’ogni storia nelle altre, se no tutto era gratuito“ (IX). So begann er damit, verschiedene Kartenkombinationen auszuprobieren, wobei die *Storia dell’indeciso* entstand. Ganz im Sinne der Prinzipien des literarischen Kombinationsspiels schrieb er

¹⁹⁰ Im Text heißt es: „Veniamo fuori dal buio, no, entriamo, fuori c’è buio, qui si vede qualcosa, in mezzo al fumo [...].“ (53)

immer dann eine Geschichte, wenn sich aus einer Kartenkombination eine solche mit speziellem Wert erkennen ließ. Zusätzliche Schwierigkeiten ergaben sich aus dem Vorhaben, einige Geschichten mit Shakespeare- und Faust-Bezug zu erzählen.¹⁹¹ Wieder und wieder modifizierte Calvino die selbstgewählten Regeln sowie auch die generelle Struktur und die erzählerischen Lösungen und erlebte das Entstehen des Buchs als endlose Korrektur. „Così passavo giornate a scomporre e ricomporre il mio puzzle, escogitavo nuove regole del gioco, tracciavo centinaia di schemi“ (IX), erklärt er. Diese undurchsichtige und nahezu unbeherrschbare Schreibsituation übertrug Calvino auf die Erzählung.

Daher finden die Figuren in der Taverne, im Gegensatz zum ruhigen Schloss-Schauplatz, eine für Gaststätten typische, betriebsame und geräuschvolle Kulisse vor. Auch ihnen hat die Reise hierher die Sprache verschlagen, und daher müssen sie ebenfalls zu den Karten greifen, um sich mitzuteilen. Wie das Schloss ist auch die Taverne ein Ort der Zuflucht vor den Schrecken des Waldes mit Hinterhalten (*imboscate* (53)). Anders als in *Il castello*, aber der ungezwungenen Atmosphäre einer Taverne angepasst, greifen alle Figuren gleichzeitig nach den Karten, um ihre Geschichte zu legen.

Dem chaotischen Entstehungsprozess und der turbulenten Erzählsituation entsprechend besitzt die Erzählstruktur der zweiten Erzählung im Text *La taverna* eine weniger offensichtliche *struttura generale*. Pilz spricht hier von „an intricate web of stories which run into each other, thereby making it a rhizomatic space“¹⁹². Das Allgemeinschema (100; Abbildung 5) der gelegten Karten bildet hier nicht die chronologische Kartenfolge der einzelnen Geschichten ab:

„[I] ,narratori' non procedono in linea retta né secondo un percorso regolare; vi sono carte che tornano a presentarsi in tutti i racconti e più d'una volta in un racconto.“ (XI)

Daher sind die konkreten Kartenfolgen als Gerüst der einzelnen Geschichten nicht im Tarockbild verfolgbare. Das Allgemeinschema von *La taverna* verfügt so über mehr Freiraum gegenüber demjenigen in *Il castello*, und zwar nicht nur in Form der nicht abgebildeten Kartenfolgen der Geschichten, sondern auch in Form einer leeren Stelle in der Mitte. Die Erzählkonstruktion besitzt kein

¹⁹¹ In den in einigen Stellen von der *Presentazione* abweichenden *Nachbemerken* der deutschen Ausgabe erklärt Calvino zu den Schreib- und Ordnungsproblemen beim Verfassen von *La taverna*: „[...] ich hatte mir einen Shakespeare-Pastiche vorgenommen mit Hamlet, Macbeth, König Lear; [...]“ (Calvino, Italo: Das Schloß, darin sich Schicksale kreuzen. 2003: 137.)

¹⁹² Pilz, Kerstin: Mapping Complexity: Literature and Science in the Works of Italo Calvino. 2005: 106.

visuelles Kreuz als Grundgerüst, an dem sich die anderen Geschichten orientieren müssten. Somit sind sie in ihrer Kombination flexibler und akzentuieren noch stärker das enorme Erzählpotenzial der Karten sowie die Subjektivität der gewählten Kombinationen. Die einzelnen Geschichten verweisen auf diese Art gleichzeitig auf die „miliardi di miliardi“ (99) möglicher Geschichten, die hier in diesem Rahmen nicht erzählt wurden. Was hält die Geschichten aber zusammen?

Anhaltspunkte auf der Suche nach dem Allgemeinschema, dem „contenitore“ (VIII), bieten die Geschichten *Due storie in cui si cerca e ci si perde*, in der Faust und Parsifal wiederum auf der Suche nach dem *Pokal-Ass* sind, und *Anch'io cerco di dire la mia*, in der sich der Ich-Erzähler vorstellt.

2.3.1 Zwischen Alles und Nichts – Faust und Parsifal suchen das Tao

Due storie in cui si cerca e ci si perde ist die Geschichte, die den Ich-Erzähler nach eigenen Angaben hergebracht hat, „una serie di brutti incontri che forse è solo una serie d'incontri mancanti“ (101). Sie handelt von einem faustischen Alchimisten und dem fahrenden¹⁹³ Ritter „Perceval-Parzival-Parsifal“ (94). Die beiden Charaktere, die offensichtlich den bekannten Literaturmotiven entlehnt sind, werden vom Ich-Erzähler als Gegensatzpaar präsentiert: auf der einen Seite ein nachdenklicher, alter Herr, auf der anderen Seite ein naiver Draufgänger. Faust und Parsifal stehen sich hier folglich in vielerlei Hinsicht gegenüber: alt und jung; Gelehrter und Autodidakt; einer, der zu viele Fragen stellt, und einer, der keine Fragen stellt; einer, der bewusst Regeln bricht, und einer, der unbewusst Regeln befolgt. Dennoch hätten beide ein gleiches Ziel, erklärt der Ich-Erzähler. Versinnbildlicht werde dies durch die Tarockkarte *Pokal-Ass*:

„A ben vedere, tanto per l'alchimista quanto per il cavaliere errante il punto d'arrivo dovrebb'essere l'*Asso di Coppe* che per l'uno contiene il flogisto o la pietra dei filosofi o l'elisir di lunga vita, e per l'altro è il talismano custodito dal Re Pescatore, il vaso misterioso che il suo primo poeta non fece a tempo a spiegarci cos'era – o non lo volle dire – e che da allora sgorga fiumi d'inchiostro di congetture, la Grolla che continua a essere contesa tra la religione romana e quella celtica.“ (93)

¹⁹³ Der italienische *Cavaliere Errante* soll hier in Anlehnung an die deutsche Übersetzung von Heinz Riedt als *Fahrender Ritter* bezeichnet werden. Es sei angemerkt, dass durch die Übersetzung ins Deutsche der mitschwingende Bedeutungsbereich *irrend, umherirrend* des italienischen *errante* verloren geht.

Der Pokalinhalt, also das eigentliche Objekt der Begierde von Alchimisten-Faust und Ritter-Parsifal, ist unbestimmbar und entzieht sich dem Versuch jeder genaueren Beschreibung. Phlogiston, Stein der Weisen oder Lebenselixier sowie der Heilige Gral sind spekulative Objekte und damit unfassbar. Die Suche nach dem Flüchtigen ist daher der Punkt, in dem sich die Geschichten der beiden gegensätzlichen Figuren kreuzen.

Beide Figuren stehen aber nicht nur im Gegensatz zueinander, sondern auch zu sich selbst. Sie entsprechen einem gegenteiligen Prinzip als dem ihrer Berufung zugeschriebenen. So verkaufe der faustische Alchimist seine Seele, um seine ehrgeizigen und egoistischen Verlangen zu befriedigen, und ignoriere damit den wohlbekannten Umstand, dass alchimistische Experimente angetrieben von Gier und Egoismus diese zum Scheitern verurteilen.¹⁹⁴ Der Alchimist sei enttäuscht von den Fähigkeiten seiner Kunst sowie „del cincischiare tra le combinazioni dei tarocchi“ (94) und lasse sich daher mit dem Teufel ein, der, als Scharlatan-*Pagat* getarnt, wie ein Blitz in seine Turmzelle einschlage. Um ewige Jugend bittend, biete der Alchimist seine Seele zum Tausch. Es heißt weiter, der Wunsch werde ihm gewährt – „O meglio, per dire le cose come stanno, Faust ottiene l'equivalente in oro di ciò che desidera“ (96). Der Teufel verleihe Faust die Fähigkeit, Objekte durch Berührung in Gold zu verwandeln. Damit hat jener den Wunsch nach ewiger Jugend und Allwissenheit als Wunsch nach Stillstand und Starre interpretiert. Die anmaßenden Wünsche Fausts verbinden sich sodann mit der unermesslichen Gier des König Midas. Alchimisten-Faust verwandelt alles in starres Gold und nimmt den Dingen jegliche Bewegung und Vielfalt. In Konsequenz gibt es keinen Raum für Unerwartetes mehr. Mit Blick auf Calvins Ausführungen zum literarischen Kombinationsspiel lässt sich sagen, dass das Spiel mit den einzelnen Elementen, und damit auch Erweiterung, Entdeckung von Neuem oder generell Veränderung, unmöglich geworden ist. Dieser Faust will alles und bekommt am Ende nichts. Laut Ich-Erzähler besteht sein Fehler aber nicht allein darin, dem Festen, Unbeweglichen nachzugehen, sondern: „lo sbaglio è stato barattare una sola anima contro un solo metallo.“ (97) Die Einseitigkeit und das Fehlen eines oppositionellen Elementes machen den starren und unbeweglichen Zustand dauerhaft.

Im Gegensatz zum Alchimisten-Faust, der mit seiner midaistischen Gabe seine Welt unbeweglich und starr macht, ist Parsifal jemand, für den die Welt

¹⁹⁴ Der Ich-Erzähler erklärt: „È a tutti noto, o almeno dovrebb'esserlo, che se l'alchimista cerca il segreto dell'oro per smania di ricchezza i suoi esperimenti fanno fiasco: [...]“ (92) Und: „L'alchimista è colui che per ottenere gli scambi nella materia cerca di far diventare la sua anima inalterabile e pura come l'oro [...]“ (93f.)

flexibel und grenzenlos ist. Er ist ein Ritter, „che inverta la regola della Tavola Ronda“ (94): intuitiv und ohne lange Ausbildung setzt er unwissentlich die Leitregeln des Ritterlebens um und ist somit unbewusster Autodidakt. Parsifal fungiert durch seine Unwissenheit als ein Spiegel der von unhinterfragten Konventionen geprägten Gesellschaft, der er zugleich angehören will.¹⁹⁵ Aber gerade durch diese Unwissenheit und Naivität verspielt er das Potenzial, seine Mitmenschen mit eben jener, der kartomantischen Bedeutung des *Gehängten* nahestehenden, verkehrten Sicht der Dinge zu konfrontieren.

Letztlich scheitern beide, Ritter und Alchimist. Für Faust gibt es nur Stillstand und für Parsifal nur Bewegung. Das Nebeneinanderstellen oder die Kombination dieser beiden gegensätzlichen und doch ähnlichen Positionen, evoziert eine Hin-und-Her-Bewegung, das Pendeln „tra due poli: il tutto e il nulla“ (99). Resümiert findet sich dies in den Schlussfolgerungen, die der Ich-Erzähler Faust und Parsifal in den Mund legt.

„– Il mondo non esiste, – Fausto conclude quando il pendolo raggiunge l'altro estremo, – non c'è un tutto dato tutto in una volta: c'è un numero finito d'elementi le cui combinazioni si moltiplicano a miliardi di miliardi, e di queste solo poche trovano una forma e un senso e s'impongono in mezzo a un pulviscolo senza senso e senza forma; come le settantotto carte del mazzo di tarocchi nei cui accostamenti appaiono sequenze di storie che subito si disfano.

Mentre questa sarebbe la conclusione (sempre provvisoria) di Parsifal: – Il nocciolo del mondo è vuoto, il principio di ciò che si muove nell'universo è lo spazio del niente, attorno all'assenza si costruisce ciò che c'è, in fondo al gral c'è il tao, – e indica il rettangolo vuoto circondato dai tarocchi.“ (99)

Auf dem Grunde des Grals oder des „contentitore“ (VIII), und damit auf dem Grunde der Erzählung, liegt demnach das „tao“ (99). Wie die Legenden um Phlogiston, den Stein der Weisen oder den Heiligen Gral ist die ganze Metaphysik des Taoteking „[...] aufgebaut auf einer grundlegenden Intuition, die der streng begrifflichen Fixierung unzugänglich ist“¹⁹⁶, erklärt Wilhelm. Der Sinologe und Taoist schreibt in seinem Kommentar in *Tao Te King – Das Buch des Alten vom Sinn und Leben*, das Tao entziehe sich jeder menschlichen Wahrnehmung. „Laotse schreibt ihm wiederholt das ‚Nicht-Sein‘, die ‚Leere‘ zu.“¹⁹⁷ Der Begriff stammt aus der chinesischen Philosophie, die ihre Wurzeln in dem aphoristischen Werk von Laotse hat, und bezeichnet das im Taoismus

¹⁹⁵ Im Text heißt es: „E splendente di chiara ignoranza traversa contrade gravate da un'oscura consapevolezza.“ (98)

¹⁹⁶ Wilhelm, Richard: Einleitung. In: Laozi (Laotse): Tao Te King / Dao De Jing. Das Buch des Alten vom Sinn und Leben. 2013: 15.

¹⁹⁷ Ebd.: 20.

allem zugrundeliegende, alles durchdringende Prinzip. Dabei geht es nicht um statische Grundregeln, sondern vielmehr um Flexibilität und Wechselwirkung von Tao und Te, von SINN¹⁹⁸ und LEBEN:

„Des großen LEBENS Form
folgt ganz dem SINN.
Der SINN wirkt die Dinge
unsichtbar, unfäßlich!“¹⁹⁹

Die fließende, dem Pendeln ähnliche Bewegung ist ein konstitutives Merkmal des Tao. Daher geht es mit dem Tao auf dem Grund des Grals und als Mitte des Allgemeinschemas in *La taverna* auf der metatextuellen Ebene nicht, wie in *Il castello*, vorrangig um den Akt der Kombination und die Notwendigkeit der Opposition. Vielmehr wird die wechselseitige oder auch fließende Beziehung zwischen oppositionellen Kräften, wie die Figuren Faust und Parsifal es sind, betont. Das Pendeln „tra due poli: il tutto e il nulla“ (99) steht im Fokus.

2.3.2 Der Ich-Erzähler stellt sich vor

Die Geschichte des Alchimisten und Ritters ist auch die des Ich-Erzählers. Zu Beginn von *Anch'io cerco di dire la mia* heißt es: „è chiaro che le carte di questi due sono pure quelle della mia storia“ (101). Während der Ich-Erzähler aus *Il castello* die Kartenfolge seiner Geschichte zwischen den anderen nicht mehr erkennen kann²⁰⁰, gelingt es dem Ich-Erzähler aus *La taverna*, seine Geschichte zu finden. Er präsentiert sich als Schriftsteller und untermauert das Pendeln als konstitutives Konzept der Erzählung.

In faustischer Manier stellt der Ich-Erzähler die Frage: „Cos'è che teneva insieme tutto questo e se n'è andato?“ (106) Wie um darauf zu antworten, legt

¹⁹⁸ Wilhelm schreibt, dass die Übersetzung des Begriffs TAO Anstoß vieler Meinungsverschiedenheit gewesen sei. Die letztliche Entscheidung für das Wort *Sinn* schlägt eine Brück zum Protagonisten in Calvins Geschichte, denn sie basiert auf einer Textstelle in Goethes *Faust I*: „Es wurde von uns durchgängig das Wort SINN gewählt. Dies geschah im Anschluß an die Stelle im Faust I, wo Faust vom Osterspaziergang zurückkehrt, sich an die Übersetzung des Neuen Testaments macht und die Anfangsworte des Johannesevangeliums u.a. mit: ‚Im Anfang war der Sinn‘ wiederzugeben versucht.“ (Wilhelm, Richard: Einleitung. In: Laozi (Laotse): Tao Te King / Dao De Jing. Das Buch des Alten vom Sinn und Leben. 2013: 15f.)

¹⁹⁹ Aus Aphorismus 21: „21. Das leere Herz / Des großen LEBENS Form / folgt ganz dem SINN. / Der SINN wirkt die Dinge / unsichtbar, unfäßlich! / Unfaßlich, unsichtbar / sind in ihm Bilder! / Unsichtbar, unfäßlich / sind in ihm Dinge! / Unergründlich, dunkel / ist in ihm Same! / Dieser Same ist die Wahrheit. / In ihr ist der Glaube. / Von Anbeginn bis heute / ist sein Name nicht zu entbehren, / um zu verstehen aller Dinge Entstehung. / Und woher weiß ich, / daß aller Dinge Entstehung so beschaffen ist? / Eben durch ihn.“ (Ebd.: 48)

²⁰⁰ Im Text heißt es: „Certamente anche la mia storia è contenuta in questo intreccio di carte, passato presente futuro, ma io non so più distinguerla dalle altre.“ (48)

er nacheinander die letzten Karten auf den Tisch und lässt sich in die Karten schauen: „*Il Cavaliere di Spade, L'Eremita, Il Bagatto* sono sempre io come di volta in volta mi sono immaginato d'essere [...]“ (106) Der Ich-Erzähler kann sich weder vollkommen im *Schwertkämpfer*, der stürmisch mit jugendlicher Kraft für seine Überzeugungen schreibt, noch im *Eremiten*, der als einsamer Gelehrter nach vergessenem Wissen sucht, ganz wiedererkennen. Aber er findet sich in ihrer Mitte, dem *Pagat*, der als kleinster Trumpf im Kartenspiel auch Mitte oder Mittler zwischen den Zahlenkarten und den anderen Trümpfen ist. *Der Pagat* „sticht alle anderen Farben und Briefe ab, kann aber selbst von einem jeden Taroc abgestochen werden“.²⁰¹ Mit diesem Arkanum als Repräsentation der Erzählinstanz greift Calvino einmal mehr auf die reiche Symbolik des Tarots zurück. Greer erklärt zur kartomantischen Bedeutung des *Pagats*:

„This is the card of ‚me, myself, and I‘ [...]. This card suggests the use of language and communication skills. [...] Based on traditional meanings, however, you, or someone you know, could be acting as a mountebank, juggler, or charlatan, or, in light of more modern images, as a gardener, poet or entertainer.“²⁰²

In dieser Position präsentiert Calvino den Ich-Erzähler als impliziten Autor und ganz als Spieler oder eben Magier. Interessant ist zudem, dass dem *Pagat* auch ein merkurischer Charakter zugeschrieben wird.²⁰³ Für Calvino besitzt Merkur einen besonderen Wert, wie er in den *Lezioni americane* erklärt. Als Gott der Vermittlung zwischen den Kräften der Natur und den Formen der Kultur, zwischen Realität und Gedankenwelt mit einem von Tausch, Handel und Gewandtheit geprägten Temperament sei Merkur der passende Schutzgott für sein Literaturprojekt.²⁰⁴ Allerdings sehe die antike Tradition eher Saturn mit seiner Melancholie und Hang zum solitären Dasein an der Seite der Dichter und Poeten. Calvino revidiert darauf seine Vorstellung von Merkur als göttlicher Repräsentation seines literarischen Schaffens. Der italienische Oulipien erklärt sich zu einem saturnischen Schriftsteller, der sich wünscht, ein merkurischer zu sein:

²⁰¹ Aus: Die beste und neueste Art, das in den vornehmsten Gesellschaften heutiges Tages so beliebte Taroc-Spiel, so wol in drey Personen zum König¹, als in vier wirklichen Personen mit zweyerley Karten recht und wohl zu spielen; nebst einigen Betrachtungen über dieses Spiel, und einem Anhang von ganz neuerfundenen Kartenkünsten. 1756: 345. Laut der Webseite www.tarock.info ist dies das älteste österreichische bzw. älteste Wiener Tarockbuch: www.tarock.info/Tarock_1756.htm (30. Juni 2015, 18 Uhr, MEZ).

²⁰² Greer, Mary K.: *The Complete Book of Tarot Reversals*. 2002: pos. 506 (Kindle Edition).

²⁰³ Vgl. ebd.: pos. 506 (Kindle Edition).

²⁰⁴ Calvino, Italo: *Lezioni americane: Sei proposte per il prossimo millennio*. 1988: 50f.

„Il mio culto di Mercurio corrisponde forse solo a un’aspirazione, a un voler essere: sono un saturnio che sogna di essere mercuriale, e tutto ciò che scrivo risente di queste due spinte.“²⁰⁵

In *Il castello dei destini incrociati* aber präsentiert Calvino den Ich-Erzähler als Autor in der Rolle eines spielerisch-merkurischen *Pagats* und damit zugleich sein Idealbild eines Schriftstellers. Der Ich-Erzähler wird dargestellt als Gaukler, der seine Figuren spielerisch kombiniert, verbindet, tauscht, um gewisse Effekte zu erhaschen:

„un giocoliere o illusionista che dispone sul suo banco da fiera un certo numero di figure e spostandole, connettendole e scambiandole ottiene un certo numero d’effetti.“ (107)

Um seine *effetti* noch einmal zu demonstrieren, gibt der Ich-Erzähler eine Zugabe mit Museumsbildern. So wird, bevor die Geschichte auf ein ostentatives Ende zuläuft – zum Schluss von *Anch’io cerco di dire la mia* heißt es: „sono riuscito a concludere“ (113) – und die Geschichte vom Ende (*Tre storie di follie e distruzione*²⁰⁶) beginnt, mit der Substituierbarkeit der Tarockkarten die Flexibilität des Kombinationsspiels exponiert. Die Geschichte von den Gemeinsamkeiten des Gegensatzpaares Weiser und Krieger, wie sie schon in *Due storie in cui si cerca e ci si perde* mit den Figuren Faust und Parsifal erzählt wurde und sich auch in der Geschichte zur Persönlichkeit des Ich-Erzählers (*Schwertkämpfer* und *Eremit*) wiederfindet, wird nun auf die Gemälde von San Girolamo und San Giorgio übertragen und neu geschrieben. Der Ich-Erzähler beschränkt sich auf zwei Kunstmotive, verweist aber auf ihre vielfache Verwertung durch unterschiedliche Maler.²⁰⁷ Künstler wie Dürer oder Rembrandt kreieren auf der Basis desselben Motivs ein neues Kunstobjekt und kombinieren im künstlerischen Prozess also auch gegebene Elemente. Das literarische Kombinationsspiel, dessen Material hier als austauschbar offenbart wird, erhebt sich zu einem künstlerischen Kombinationsspiel.

Was bleibt also als Antwort auf die zu anfangs gestellte faustische Frage? Was hat alles zusammengehalten und ist nun weg? Offensichtlich das Pendeln „tra due poli: il tutto e il nulla“. (99) Der Ich-Erzähler ist weder Weiser noch Krieger, er ist Spieler. Damit erklärt er das Pendeln, das Vermitteln zwischen den zwei Polen zu seiner Existenzbasis und zu der des Textes. In diesem Sinne

²⁰⁵ Ebd.: 51.

²⁰⁶ Vgl. Kapitel III.2.3.4 der vorliegenden Arbeit.

²⁰⁷ In *Lezioni americane* schreibt Calvino dazu: „Difatti ho cercato d’interpretare le pitture di Carpaccio e San Giorgio degli Schiavoni a Venezia, seguendo i cicli di San Giorgio e di San Gerolamo come fossero una storia unica, la vita d’una sola persona, e di identificare la mia vita con quella del Giorgio-Gerolamo.“ (Calvino, Italo: *Lezioni americane*: Sei proposte per il prossimo millennio. 1988: 94.)

sagt er am Ende der Geschichte über sich selbst: „Così ho messo tutto a posto. Sulla pagina, almeno. Dentro di me tutto resta come prima.“ (113)

2.3.3 Die Münzen-Zwei – vom Tauschen und Pendeln

Die Textkonstruktion von *La taverna* bildet die oben beschriebene Pendelbewegung ab. So basiert jede Geschichte auf der Kombination zweier Gegensatzpaare, wie Wählen und Verzichten²⁰⁸, Natur und Zivilisation²⁰⁹, Frau und Mann²¹⁰, Leben und Tod²¹¹, Wissenschaft und Intuition²¹², Handeln und Beobachten²¹³, Ende und Anfang.²¹⁴

Die Tarockkarte *Münzen-Zwei*, laut Ich-Erzähler „un segno di scambio, di quello scambio che è in ogni segno“ (102), die ihrerseits auch schon in *Il castello* auf das Tauschen und Pendeln verweist²¹⁵, gibt mehr Aufschluss über die Art der genannten Pendel- oder Tauschbewegung. Der Buchstabe S²¹⁶ – für *significato* – auf der *Münzen-Zwei* (s. Abbildung 6) sei ihre graphische Repräsentation;

„il segno di scrittura imparentato con gli scambi d'altra roba, [...] la lettera Esse che serpeggia per significare che è lì pronta a significare significati, il segno significante che ha la forma di un Esse perché i suoi significati prendano forma di esse pure loro.“ (102)

Wie das S die Münzen umrundet, umrahmt Bedeutung das zu Bedeutende, bildet es aber nicht ab und trifft den Kern nicht. Im Gegensatz zu einer geraden Linie verweist die Form des S durch ihre Rundungen auf Flexibilität. Bedeutung schlängelt sich von einem Ende zum anderen. Sinn entsteht im immerwährenden Austausch zweier Pole oder Oppositionen. Das unterstützt

²⁰⁸ Vgl. *Storia dell'Indeciso*.

²⁰⁹ Vgl. *Storia della foresta che si vendica*.

²¹⁰ Vgl. *Storia del guerriero sopravvissuto*.

²¹¹ Vgl. *Storia del regno dei vampiri*.

²¹² Vgl. *Due storie in cui si cerca e ci si perde*.

²¹³ Vgl. als Krieger und Weiser in *Anch'io cerco di dire la mia*.

²¹⁴ Vgl. *Tre storie di follia e distruzione*.

²¹⁵ Die entsprechenden Textstellen aus *Il castello* sind folgende: „La carta seguente era un *Due di Denari*, segno di uno scambio, - veniva da pensare, - d'una compravendita, un baratto.“ (19) „- Hai finito, bella mia, di cambiare le carte in tavola! Per me non valgono due soldi (*Due di Denari*) tutte le tue armi e armature (*Quattro di Spade*)!“ (26) „Perché permetti questo, Dio? Perché lasci che tante tue anime si perdano? – e che, dal bosco, una voce avesse ribattuto: - Siamo in due a dividerci il mondo (*Due di Denari*) e le anime! Non sta a Lui solo di permettere o di non permettere! Deve pur sempre fare i conti con me!“ (47) „Contentissimo! Il solo che sappia apprezzare tutto ciò che è intersecato e bifronte sono io. Perciò, ben più di *Due Denari* voglio darti!“ (48)

²¹⁶ Es sei darauf hingewiesen, dass Calvino hier, laut Donnarumma, Saussure zitiert. In seinem Text betont der italienische Kritiker die enge Verbundenheit des Textes mit den Werken der Strukturalisten. (Vgl. Donnarumma, Raffaele: *Da lontano*. Calvino, la semiologia, lo strutturalismo. 2008: 119.)

der Verweis auf de Sades *Justine ou les Malheurs de la vertu* (vgl. 103f.) und Freud (vgl. 104f.) als „gran pastore d’anime e interprete di sogni“ (104) in *Anch’io cerco di dire la mia*. Basis beider Referenzen sind zwei Gegensätze, die einander gegenseitig bedürfen: die keusche vs. die unkeusche Schwester, latenter vs. manifesten Trauminhalt, Es vs. Über-Ich. Was der hier akzentuierte Austausch zwischen den Oppositionen gleichzeitig deutlich macht, ist, dass sie sich gegenseitig bedingen, ergo nicht ausschließen, sondern vielmehr in einer nicht abschließenden Wechselseitigkeit einander folgen. Im Text heißt es dazu:

„due modi di vedere la cosa poi a loro volta variamente mescolati, perché potrebb’essere che il negativo per esempio sia negativo ma necessario perché senza di quello il positivo non è positivo, oppure che non sia negativo affatto mentre il solo negativo caso mai è quello che si crede positivo.“ (103)

So wird in *La taverna* die reziproke Einflussnahme von Gegensatzpaaren demonstriert. Als Pole gedacht, sind sie koexistent, aber nicht eins. Gerade dadurch, dass Pole getrennt voneinander sind und dennoch in Bezug zueinander bestehen, wird eine fruchtbare Spannung begründet: kreuzen ja, vermischen nein.

2.3.4 Vom Ende als Anfang

Das Ende des Textes bildet die Geschichte *Tre storie di follia e distruzione*. Dabei ist das eine Geschichte über die kreisförmige Verbindung von Ende und Anfang, ähnlich dem Schauplatz des Mondes in der Geschichte *Storia di Astolfo sulla Luna* aus *Il castello*. Die Shakespeare-Geschichten von Hamlet, King Lear und Lady Macbeth werden eng miteinander verwoben, indem sie simultan und anhand derselben Tarockkarten, und damit ähnlich wie *Tutte le altre storie* aus *Il castello*, erzählt werden.²¹⁷ Meta- und intertextuelle Referenzen brechen Textebenen auf und schaffen noch mehr Freiraum für Bedeutung und ein erhöhtes Pendelpotenzial.

Die Geschichte beginnt mit der Trumpfkarte *Der Turm*. Diese fungiert als Sinnbild für das jeweilige Königsschloss, in dem Shakespeares Dramen gerade

²¹⁷ Vgl. zum Beispiel die Verwendung des Arkanums *Der Stern*: „Dov’è finita, Cordelia? Forse senza più asilo né panni per coprirsi s’è rifugiata in queste lande deserte, e beve l’acqua dei fossi, [...]. Questo può dunque essere il senso dell’Arcano *La Stella*, in cui Lady Macbeth invece riconosce se stessa sonnambula che s’alza di notte senza vesti e a occhi chiusi contempla macchie di sangue sulle sue mani e s’affanna in inutili lavacri. [...] A una tale interpretazione s’oppono Amleto che nel suo racconto al punto in cui [...] Ofelia esce di senno, cinguetta nonsensi e filastrocche, vaga per i prati cinta di ghirlande [...] e per continuare la storia ha bisogno proprio di quella carta, dell’Arcano Numero Diciassette, in cui si vede Ofelia sulla riva d’un ruscello, protesa sulla corrente vitrea e mucillaginosa che tra un istante l’affogherà tingendo di verde muffa i suoi capelli.“ (120f.)

durch ein einschneidendes Ereignis in Gang kommen. Wie in der Shakespeare'schen Vorlage haben auch Hamlet, Lady Macbeth und König Lear, wie sie vom Ich-Erzähler erzählt werden, mit ähnlichen Problemen zu kämpfen: Sie müssen zwischen Wahrheit und Schein unterscheiden; sie töten jeweils eine unschuldige Person und müssen mit ihren Gewissensbissen umgehen, die sie (oder, in Hamlets Fall, Ophelia) in den Wahnsinn treiben. Und „[per] tutt'e tre le tragedie l'avanzare del *Carro* di guerra d'un re vincitore segna il calare del sipario“. (121) Schließlich endet jede der drei Geschichten mit dem Tod des bestehenden und der Ankunft des neuen Königs: Fortinbras, Kent und Macduff, begleitet von Duncan. Der Tod des Königs bedeutet gleichzeitig Ende und Anfang des Königreichs – *Le roi est mort, vive le roi*. In der Geschichte des Ich-Erzählers hat König Macbeth das letzte Wort. Calvino orientiert sich dabei an den Worten, die Shakespeare seinen Macbeth in dem Moment sagen lässt, in dem der Sprechende erkennt, dass das zerstörerische Ende und der umgestaltende Neuanfang unausweichlich sind:

„I 'gin to be a-weary of the sun,
And wish the estate o' the world were now undone. –
Ring the alarum-bell: – Blow, wind! come, wrack!
At least we'll die with harness on our back.“²¹⁸

Damit bezieht sich Calvino auf gerade diejenige Shakespeare-Figur, die wie auch die Figuren in Schloss und Taverne von einem Wald bedroht wird²¹⁹, der sich zerstörerisch nähert, um die Karten neu zu mischen. Um Macbeth zu besiegen, tarnen sich die herannahenden Truppen um Macduff mit Geäst aus dem Wald von Birnam. Calvino lässt den Ich-Erzähler die Worte von Shakespeares Macbeth funktional anpassen:

„– Sono stanco che *Il Sole* resti in cielo, non vedo l'ora che si sfasci la sintassi del *Mondo*, che si mescolino le carte del gioco, i fogli dell'in-folio, i frantumi di specchio del disastro.“ (122)

Anstatt das Läuten der Alarmglocke zu fordern, wünscht sich Calvinos Macbeth das Mischen der Karten, der Blätter des In-Folio²²⁰ oder auch der

²¹⁸ Macbeth, Akt V, Szene 5. In: Shakespeare, William: The plays and poems of William Shakspeare. 1830: 315.

²¹⁹ Ein Bote berichtet Macbeth, was er beobachtet hat: „As I did stand my watch upon the hill, / I look'd toward Birnam, and anon, methought, / The wood began to move.“ (Shakespeare, William: The plays and poems of William Shakspeare. 1830: 315.)

²²⁰ *Mr. William Shakespeares Comedies, Histories, & Tragedies* ist der Titel einer ersten Gesamtausgabe von Shakespeares Dramen. Sie wurde post mortem 1623 im Folio-Buchformat von John Heminge und Henry Condell veröffentlicht. In der Wissenschaft wird darauf auch als *First Folio* oder *F1* verwiesen, von dem es 232 erhaltene Kopien gibt. Enthalten sind 36 Dramen: 14 *Comedies*, 10 *Histories* und 12 *Tragedies*. Im Laufe der Jahre wurden drei weitere Versionen (1632:F2, 1664:F3, 1685:F4) des Sammelwerkes herausgegeben. Bei jeder Neuauflage wurden Texte korrigiert, verändert oder gar ganze

Spiegelscherben des Unheils. Diese Scherben sind Teile des Tarockspiegels, der potenziell all die Geschichten derer wiedergibt, die hineinschauen. Fragmente dieses Spiegels finden sich auch immer neu gemischt in *Storia della foresta che si vendica*, *Storia del guerriero sopravvissuto* und in *Storia del regno dei vampiri*. Denn alle drei Geschichten enthalten Elemente aus den drei Shakespeare-Dramen aus *Tre storie di follia e distruzione* und sind als Neuordnungen der Blätter des In-Folios zu verstehen. Damit ist diese letzte Geschichte aus *La taverna*, wie diejenige aus *Il castello*, eine Kombination der Kombination.

2.4 Il castello vs. La taverna

Als Zufluchts- und Begegnungsorte stehen Schloss und Taverne zuallererst gemeinsam im Gegensatz zum Wald, der die Orte im Text umgibt. Als Locus amoenus und Locus terribilis zu gleichen Teilen ist der Wald in der Literatur ebenso geprägt von widersprüchlichen Kräften, wie schon das Schloss aus *Il castello* oder die einzelnen Geschichten aus *La taverna*. Calvinos Figuren flüchten nicht, wie es in der Weltliteratur häufiger zu beobachten ist, *in* den Wald, sondern *aus* dem Wald. Sie entfliehen nicht den starren Regeln der Zivilisation, sondern dem unregelmäßigen Chaos als „verde mucillaginosa natura“ (32), „spire della continuità vivente“ (32), „perdita di sé“ (15) und „mescolanza“ (15). Im Calvino'schen Wald findet sich das Unbewusste, alle unerzählten Geschichten und damit der Mythos. „Nella foresta delle favole passa come un fremito di vento la vibrazione del mito“²²¹, schreibt Calvino in *Cibernetica e fantasmi* über den Punkt, an dem das Märchen des Stammeserzählers etwas noch nicht Gesagtes formuliert.

Dem Ort der scheinbaren Regellosigkeit stellt Calvino die sicheren und abgeschlossenen Räume des Schlosses und der Taverne gegenüber. Das sind die Orte, an denen gespielt wird und Literatur entsteht, wie auf dem Mond oder auf dem Tisch des *Pagats*. Sie bieten Sicherheit vor den Schrecken des Waldes²²² und damit einen Rahmen, in dem die erzählten Erzähler und mit ihnen Ich-Erzähler, Autor und Leser experimentieren können. Insofern

Stücke hinzugefügt. Für weitere Informationen s.: Rasmussen, Eric: *The Shakespeare Thefts: In Search of the First Folios*. Macmillan, New York, 2011. // West, Anthony James: *The Shakespeare First Folio: A new worldwide census of first folios*. Oxford University Press, 2001. // Murphy, Andrew: *Shakespeare in Print. A History and Chronology of Shakespeare Publishing*. Cambridge University Press, 2003. // Nick de Somogyi: *Series Introduction*. In: Shakespeare, William: *Henry IV, Part 1: The First Part of Henry the Fourth : the First Folio of 1623 and a Parallel Modern Edition*. 2004, Nick Hern Books, London.

²²¹ Calvino, Italo: *Cibernetica e fantasmi*. In: *Una pietra sopra*. 2013: 201-221, hier: 214.

²²² „siamo in salvo“ (53); „più forte era il sollievo a ritrovarmi sano e salvo in mezzo a un' eletta compagnia“ (6).

erlauben die Erzählorte mit ihrer ambivalenten Fassung ein freieres Verhalten, „costumanze più libere e diverse“ (6). Schloss und Taverne sind infolgedessen Spielorte, an denen der Leser den Ich-Erzähler beim Kombinieren bzw. Spielen beobachtet. Insoweit entsprechen sie dem Mond, auf dem Astolfo dem Dichter bei der Interpolation²²³ von „le rime delle ottave, le fila degli intrecci, le ragioni e le sragioni“ (40f.) in sein Textgewebe beobachtet – Geschichten zwischen dem *Noch* und *Schon*.

Il castello und *La taverna* kreuzen sich auf der metatextuellen Ebene, da beide Erzählungen von dem Prozess des literarischen Kombinationsspiels handeln. So beginnen sie jeweils mit einer Geschichte, die mit der Zerstückelung oder Spaltung des erzählten Erzählers endet²²⁴, und enden mit einer Geschichte, die alle anderen Geschichten enthält.²²⁵ Beide Erzählungen klingen zudem mit dem erneuten Mischen der Karten aus.²²⁶ Gleichzeitig ist die Machart der beiden Erzählungen aber auffallend konträr. Manganelli, der hier mit *Il castello* das Gesamtwerk *Il castello dei destini incrociati* meint, fasst zusammen:

„Il castello – anzi, ironia e stupore, ‚la magione‘ – è un luogo ambiguo, nobile e povero: cortese e insieme torbida terrestrità; come un mazzo di carte, fitto di segni araldici, e maneggiato, lavorato dalla ilare iracundia, dai sudori rancorosi dei giocatori.“²²⁷

Während der erste Teil, *Il castello*, mit einem geradlinigen Allgemeinschema für Ordnung steht, regiert im zweiten Teil, *La taverna*, die Unordnung. Dabei akzentuiert die erste Erzählung den maschinellen Kombinationsakt und die zweite Erzählung den dialektischen Austausch, die fließende und kontinuierliche Bewegung und damit den unberechenbaren Moment der Erkenntnis. Als Gesamttext vereinen sie die Komponenten des literarischen

²²³ *Interpolation* als „spätere, von fremder Hand vorgenommene Einfügung oder Änderung in einem Text, die nicht als solche kenntlich gemacht ist“. (www.duden.de/rechtschreibung/Interpolation (1. März 2016, 17 Uhr, MEZ).)

²²⁴ Am Ende der ersten Geschichte aus *Il castello*, *Storia dell'ingrato punito*, passiert dem erzählten Protagonisten folgendes: „- No! – era il grido che vedemmo uscire dalla sua gola ammutolita, ma già l'ultima carta completava il racconto, ed era l'*Otto di Spade*, le lame taglienti delle scarmigliate seguaci di Cibeles s'avventavano addosso a lui, straziandolo.“ (16) Der erzählte Protagonist aus der ersten Geschichte in *La taverna*, *Storia dell'indciso*, wird ebenso zerstückt: „[...] in quella stessa notte era stato sminuzzato (*spade*) nei suoi elementi primi [...]“. (65)

²²⁵ Vgl. *Tutte le altre storie* (43-50), sowie *Tre storie di follia e distruzione* und Kapitel III.2.3.4 der vorliegenden Arbeit.

²²⁶ In *Tutte le altre storie* aus *Il castello* beginnt die Wirtin erneut mit dem Mischen der Karten: „Allora le sue mani sparpagliano le carte, mescolano il mazzo, ricominciano da capo.“ (50) Und in *Tre storie di follia e distruzione* aus *La taverna* sehnt sich der erzählte McBeth das erneute Mischen der Karten herbei: „- Sono stanco che *Il Sole* resti in cielo, non vedo l'ora che si sfasci la sintassi del *Mondo*, che si mescolino le carte del gioco, i fogli dell'in-folio, i frantumi di specchio de disastro.“ (122)

²²⁷ Giorgio Manganelli: Postfazione. In: Calvino, Italo: *Il Castello dei destini incrociati*. 2012: 123.

Kombinationsspiels, womit *Il castello dei destini incrociati* zum Abbild einer literarischen Maschine wird, wie Calvino sie in *Cibernetica e fantasmi* beschreibt:

„La vera macchina letteraria sarà quella che sentirà essa stessa il bisogno di produrre disordine ma come reazione a una sua precedente produzione di ordine [...]“.²²⁸

Insofern ist die konträre Machart der beiden Textteile eine Spielaufforderung. Der Leser muss der Aufforderung zum Pendeln zwischen den beiden Erzählungen, zwischen Ordnung und Chaos nachkommen und seinen eigenen Weg aus dem furchterregenden Wald finden.

2.5 Gegensätzliches ermöglicht die Pendelbewegung

Auf allen Textebenen ist die Kombination von Elementen und die semantische Pendelbewegung, die zwischen ihnen entsteht, Thema in *Il castello dei destini incrociati*. Betont wird dabei die notwendige Gegensätzlichkeit der Elemente, um ihre Vermengung zu verhindern. Vermengtes lässt sich nicht mehr unterscheiden, unterbricht also das fruchtbare Pendeln und damit die Transformation und Entwicklung. Ob mathematisches Kombinationsschema und Unterbewusstsein oder auch Stein der Weisen und heiliger Gral: Die Positionen bleiben in ihrer Kombination distinguierbar. Um also eine Vermengung zu verhindern, muss Differenzierung möglich sein. Dies kann durch das Evozieren von Kontrasten garantiert werden, erklärt Calvino im Vorwort zu seiner Romantrilogie *I nostri antenati*, bezugnehmend auf *Il visconte dimezzato*.²²⁹

„Come un pittore può usare un ovvio contrasto di colori perché gli serve a dare evidenza a una forma, così io avevo usato un ben noto contrasto narrativo per dare evidenza a quel che mi interessava, cioè il dimidiamento.“²³⁰

Der Text erzählt die Geschichte des Visconte Medardo di Terralba, der nach seiner ersten Kriegserfahrung in seine gute und seine böse Hälfte geteilt in die Heimat zurückkehrt. Das, was die beiden Hälften des Visconte betonen und zum Gegenstand der Erzählung machen, ist nicht zwingend ein moralischer Diskurs zur Gegenüberstellung von Gut und Böse, sondern vielmehr ihr Halbirtsein. Die Figur des Visconte wird in ihrer Unvollkommenheit dargestellt. Der Protagonist ist kein unumstößliches Ganzes, sondern besteht vielmehr in einem Zusammenwirken von und als Collage aus verschiedenen

²²⁸ Calvino, Italo: *Cibernetica e fantasmi*. In: *Una pietra sopra*. 2013: 201-221, hier: 209.

²²⁹ Calvino, Italo: *I nostri antenati. Il visconte dimezzato. Il barone rampante. Il cavaliere inesistente*. 1985: 401.

²³⁰ Ebd.: 401f.

Elementen, zwischen denen eine fließende, dialektische Wechselbewegung existiert.²³¹

Die Gegenüberstellung von Gegensätzlichem findet sich als Konzept häufig in den theoretischen und literarisch-praktischen Arbeiten des „scrittore polarizzato“²³², wie De Lauretis den italienischen Oulipien nennt. Calvino erklärt über sich selbst: „io non sono mai capace di pensare una cosa per volta, penso sempre qualcosa e il suo contrario.“²³³ So sieht Calvino die existenzielle Aufgabe der Literatur in der Suche nach Leichtigkeit als Reaktion auf die Schwere des Lebens²³⁴, wie er in den *Lezioni americane* angibt. Dabei ist Leichtigkeit im Sinne Calvinos nicht zu verbinden mit Willkür oder Planlosigkeit, sondern vielmehr mit Präzision und Entschlossenheit. Es geht darum, etwas vom Ernst oder von seiner festen Form – seinem Gewicht – zu befreien. Die Suche nach Leichtigkeit meint hier also den Versuch, die metallene Festigkeit der Welt aufzubrechen, durch die Aufforderung zu einem Denkwechsel.

Gleichermaßen beschreibt Calvino selbst seine Art zu schreiben als bestimmt von zwei gegensätzlichen Kräften. In den *Lezioni americane* beschäftigt er sich mit dem gegensätzlichen Götterpaar Hermes-Merkur und Hephaistos-Vulkanus und erfährt durch die Erkenntnis ihrer komplementären Koexistenz Näheres über seine literarische Arbeitsweise.²³⁵ Es heißt:

„La concentrazione e la craftsmanship di Vulcano sono le condizioni necessarie per scrivere le avventure e le metamorfosi di Mercurio. La mobilità e la sveltezza di Mercurio sono le condizioni necessarie perché le fatiche interminabili di Vulcano diventino portatrici di significato, e

²³¹ Generell lässt sich auf metatextueller Ebene an der ganzen Geschichte Calvinos Vorstellung von Kombinations- und Spaltungsakt wiederfinden. So stellen die gute und die böse Hälfte des Visconte getrennt voneinander fest, dass ihnen ihr Halbiertsein neue Erkenntnisse über sich und die Welt verleiht. (Calvino, Italo: *Il visconte dimezzato*. 2011: pos. 801 und 1280 (Kindle Edition)) Des Weiteren erschüttert der Moment ihrer Wiedervereinigung das ganze Erdreich und erneut zu einer Einheit verbunden, ist Medardo nicht mehr derselbe. So ist Medardo di Terralba als ganzer Mensch zwar seinem früheren Ich ähnlich, aber doch mehr: „Ma aveva l'esperienza dell'una e l'altra metà rifuse insieme, perciò doveva essere ben saggio.“ (Ebd. pos.1551 (Kindle Edition))

²³² De Lauretis, Teresa: Calvino e la dialettica dei massimi sistemi. In: *Italiana*. Vol. 53, Nr. 1, Frühjahr 1976: 57-74, hier: 57.

²³³ Calvino, Barengni: *Saggi 1945-1985*. Bd. 2, 1995: 2789.

²³⁴ In *Lezione americane* heißt es: „la letteratura come funzione esistenziale, la ricerca della leggerezza come reazione al peso di vivere“. (Calvino, Italo: *Lezioni americane: Sei proposte per il prossimo millennio*. 1988: 28.)

²³⁵ In *Lezione americane* heißt es: „Da quando ho letto questa spiegazione della contrapposizione e complementarità tra Mercurio e Vulcano, ho cominciato a capire qualcosa che prima d'allora avevo solo intuito confusamente: qualcosa su di me, su come sono e su come vorrei essere, su come scrivo e come potrei scrivere.“ (Calvino, Italo: *Lezioni americane: Sei proposte per il prossimo millennio*. 1988: 52.)

dalla ganga minerale informe prendano forma gli attributi degli dei, cetre o tridenti, lance o diademi.“²³⁶

Merkur gibt den Erzeugnissen Vulkans Bedeutung und Vulkan den Erlebnissen Merkurs Form. Calvinos schriftstellerische Arbeit besteht insofern aus vulkanischer Handwerkskunst und merkurischer Weltsicht.

Gut und Böse, Schwere und Leichtigkeit, Merkur und Vulkan – die Gegensätze lassen im Zusammenwirken Neues entstehen: einen weiseren Visconte, eine neue Denkrichtung, ein neues Kunstwerk. Calvino versteht die Gegenüberstellung von gegensätzlichen Positionen in diesem Sinne als ermöglichendes Moment von Entwicklung. Auch dem Konzept des literarischen Kombinationsspiels ist dieser Moment implizit. So erforscht der Stammeserzähler aus dem Märchen in *Cibernetica e fantasmi* mithilfe von Gegensätzen die Welt. Wie eingangs erwähnt, begleitet Calvino seine theoretischen Ausführungen in dem Schlüsseltext zu seinem literarischen Spielverständnis mit der Erzählung eines Märchens über den ersten Erzähler eines Stammes. Es heißt, um die Möglichkeiten seiner Sprache und Welt auszuloten, stelle der Erzähler Beziehungen zwischen Figuren, Handlungen und Gegenständen her. Die Welt um sich herum beschreibend, teilt der Erzähler sie wie von selbst in Gegensatzpaare auf. Es heißt:

„ne venivano fuori delle storie, costruzioni lineari che presentavano sempre delle rispondenze, delle contrapposizioni: il cielo e la terra, l'acqua e il fuoco, gli animali che volano e quelli che scavano tane, ciascun termine con un suo corredo d'attributi, un suo repertorio d'azioni [...]; ogni animale ogni oggetto ogni rapporto acquistava poteri benefici e malefici, quelli che saranno detti poteri magici e che si potrebbero invece dire poteri narrativi, potenzialità che la parola detiene, facoltà di collegarsi con altre parole sul piano del discorso [...].“²³⁷

Zwischen den gegenüberstehenden Positionen entsteht eine Wechselwirkung. Das eine begrenzt, definiert, beeinflusst mit seinem semantischen Repertoire und seinen Attributen das andere und andersherum. So entsteht eine Pendelbewegung mit dem ihr eigenen wechselseitigen Charakter. Es heißt weiter, bei dem dialektischen Vorgang etablierten sich bestimmte Abfolgen und Beziehungen, die andere wiederum ausschlossen: „la proibizione doveva venir prima della trasgressione, la punizione dopo la trasgressione“²³⁸ etc. In Bezug zu einem gegensätzlichen Wort wird jedes einzelne Wort reicher an

²³⁶ Calvino, Italo: *Lezioni americane: Sei proposte per il prossimo millennio*. 1988: 52f.

²³⁷ Calvino, Italo: *Cibernetica e fantasmi*. In: *Una pietra sopra*. 2013: 201-221, hier: 202f.

²³⁸ Ebd.: 202.

Bedeutung, bekommt neue Eigenschaften und damit neue Möglichkeiten, mit anderen Wörtern wiederum neue semantische Beziehungen einzugehen.

Diese dem Dominoeffekt ähnliche Wirkung soll mit dem Begriff des *ripensare* weitergehend betrachtet werden. Calvino führt den Begriff in dem schon zitierten Aufsatz *Il rapporto con la luna* in Zusammenhang mit einem Diskurs über die wissenschaftliche Erforschung des Mondes als Projektionsfläche der menschlichen Sehnsucht nach Erkenntnis und Sinn ein. Vor dem historischen Hintergrund der revolutionären Fortschritte der Mondforschung in den 1960er Jahren erklärt Calvino, dass der poetische Mond wenig gemein habe mit dem kahlen Himmelskörper, der auf den ersten Fotos aus dem All sichtbar ist. Folglich müsse der Mond neu gedacht werden, die bisherigen und alle mit ihnen in Zusammenhang stehenden lunarischen Vorstellungen müssten korrigiert werden, „ma il fatto che siamo obbligati a *ripensare* la luna in un modo nuovo ci porterà a ripensare in un modo nuovo tante cose“.²³⁹ Die Wirkung des *ripensare* ist also fortlaufend. Wird etwas neu gedacht, wird theoretisch auch alles neu gedacht, was zu Ersterem in einem semantischen Bezug steht. So erfahren die Dinge durch die Konfrontation mit ihrer Wiederholung in einem anderen Kontext eine Art der semantischen Spaltung, die unbewusste Bedeutungsaspekte offenbart und potenziell unendlich ist.

Markey erklärt in *Calvino and the Existential Dilemma: The Paradox of Choice* von 1983 die Spaltung sogar zum konstituierenden Prinzip der Texte Calvinos und stellt ebenso fest: „The author pursues the game, the myth of the *bivium*, relentlessly.“²⁴⁰ Das Wort *bivium* stammt aus *Il castello dei destini incrociati*, in dem es in verschiedenen Zusammenhängen gebraucht wird.²⁴¹ Gegensätzliche Kombinationen initiieren somit das *ripensare* der kombinierten Elemente, das die semantischen Einheiten alleinstehend nicht veranlassen können – ihre bestehende Bedeutung, ihre subjektiv wahrgenommene Existenz wird gespalten und transformiert. Daher ist die Kombination mit einem speziellen Wert eine solche, die die kombinierten Elemente existenziell erschüttert.

Die Figuren der beiden Tischgesellschaften und ihre Geschichten in *Il castello* und *La taverna* sind derartigen Kombinationen entsprungen. Auf ihren Reisen

²³⁹ Calvino, Italo: *Il rapporto con la luna*. In: *Una pietra sopra*. 2013: 222-224, hier: 223.

²⁴⁰ Markey, Constance: *Calvino and the Existential Dilemma: The Paradox of Choice*. In: *Italica*. Vol. 60, Nr. 1: 55-70, Frühjahr, 1983: 56. Mit dem Akt der Aufspaltung oder Gabelung verbindet sie dann das Thema des Entscheidens und kommt über die Angst vor der Wahl auf das „paradox of freedom“ (ebd. 59) der Existenzialisten um Sartre. Markey schließt: „The use of binary opposites by Calvino in *Castello*, therefore, is not only a literary game, but more rightly a means of expressing an existential conflict, ordinarily inexpressible by words as single semantic units.“ (Ebd. 67)

²⁴¹ Vgl. 58 (*Storia dell'indeciso*); 65 (*Storia dell'indeciso*); 42 (*Storia della sposa dannata*); 47 (*Tutte le altre storie*).

durch den Wald waren sie alle Zeugen und Opfer solcherart unerhörter Geschehnisse, die sie stumm oder gar weißhaarig vor Schreck werden ließen. Alle Geschichten enden mit der grausamen Erkenntnis und dem Heraufbeschwören der Konsequenzen einer Fehleinschätzung der erzählten Protagonisten. Jeder von ihnen wird gemeinsam mit dem Leser gezwungen, seine Sicht- und Denkweise zu öffnen und zu ändern.

Es kann festgestellt werden, dass der Blick *all'incontrario* konstitutiv für das literarische Kombinationsspiel ist. Miteinander kombiniert, stellt sich nur Gegensätzliches gegenseitig in Frage, ohne sich zu vermengen. Das garantiert den Anstoß der Pendelbewegung und infolgedessen das *ripensare*. Je gegensätzlicher also die Kombinationen oder Kreuzungen sind, desto wahrscheinlicher entspringt ihnen eine unerwartete Erkenntnis. Auf diese Weise kombinierte Elemente machen das Unsagbare sagbar.

3 Der Text als enzyklopädisches Tarock

Seine *elementi dati* entnimmt Calvino renommierten Werken der Weltliteratur. Vor allem greift er dabei auf Ariosts *Orlando Furioso*, die Legenden um Faust und Parsifal sowie auf diverse Dramen Shakespeares zurück. Wie Kristeva angibt, ist Calvinos Text „a permutation of texts, an intertextuality“.²⁴² Die Elemente wurden auf künstlerisch experimentelle Weise kombiniert – oder gekreuzt – und befruchten sich in oben genannter Pendelbewegung gegenseitig. In der neuen Verbindung entsteht ein neues Kunstwerk.

Dabei sind Shakespeares Figuren, Orlando, Faust und Parsifal selbst Motive, die ihrerseits offensichtlich Produkte eines Kombinationsspiels sind, d. h. Eschenbach, Goethe, Marlowe, Spies, Ariost etc. und vor allem Shakespeare mischen literarische Komponenten wie Karten eines Kartenspiels. Sie alle sind, wie der Ich-Erzähler aus *Il castello dei destini incrociati* und auch Calvino, „giocoliere o illusionista“ (107). Calvino verweist im Text gar wörtlich auf Shakespeares Folio und damit auf eine Sammlung von Texten, die sich in einem ständigen Bearbeitungsprozess befindet. Aufgrund der damaligen Druck- und Produktionsmöglichkeiten liegen die im Folio veröffentlichten Dramen in ca. 40 verschiedenen Versionen vor. „Every copy of a hand-printed book is unique“²⁴³, so Proudfoot. Während der einzelnen Druckphasen wurden die Texte korrigiert, gestrichen oder ergänzt, so dass sie sich mit jeder Auflage geändert haben. Daher sind die heute gedruckten

²⁴² Kristeva, Julia: *Desire in Language: A Semiotic Approach to Literature and Art*. 1980: 36.

²⁴³ Proudfoot, Richard: Foreword. In: West, Anthony James: *The Shakespeare First Folio: A new worldwide census of first folios*. 2001: vii.

Ausgaben zumeist Kombinationen aus einer Seitenauswahl der noch vorhandenen Folio-Ausgaben.²⁴⁴ Gleichmaßen beinhalten die Einzelausgaben der Dramen aktualisierte, kombinierte oder ergänzte Texte. Im Vorwort einer von *Arden Shakespeare*²⁴⁵ herausgegebenen Version von *As you like it* heißt es zum Beispiel:

„Newly edited from the original quarto and folio editions, the texts are presented in fully modernized form, with a textual apparatus that records all substantial divergences from those early printings. The notes and introductions focus on the conditions and possibilities of meaning that editors, critics and performers (on stage and screen) have discovered in the play.“²⁴⁶

Wie Shakespeares Werk ist auch Ariosts *Orlando Furioso* – einer von Calvinos hochgeschätzten Texten der Weltliteratur – Gegenstand mehrfacher Überarbeitung, und genauso wie jener bedient sich auch Ariost an schon vorhandenen Literaturmotiven. Sein Orlando-Epos ist die Fortsetzung von Matteo Maria Boiardos unvollendetem *Orlando Innamorato* (1476-83) und erschien erstmals 1516. In den Jahren 1521 und 1532 wurde es jeweils überarbeitet in einer zweiten und dritten Fassung herausgegeben, in denen sich u. a. die Anzahl der Gesänge von 40 auf 46 ändert.²⁴⁷ Inspiration und Vorlage für seine Geschichte um und von Orlando fand Ariost mitunter in dem altfranzösischen Rolandslied (*La Chanson de Roland*), entstanden zwischen 1075 und 1110, und in zeitgenössischen Sagen und Legenden über den Krieg zwischen Karl dem Großen und den Sarazenen. Calvino sagt in seinem *Orlando furioso di Ludovico Ariosto raccontato da Italo Calvino* einleitend:

²⁴⁴ So heißt es zum Beispiel in der Einleitung zu *The Oxford Shakespeare: The Complete Works*, unter dem Abschnitt *The Modern Editor's Task*: „It will be clear from all that the documents from which even the authoritative early editions of Shakespeare's plays were printed were of a very variable nature. [...] Pared down to its essentials, it is this; should readers be offered a text which is as close as possible to what Shakespeare originally wrote, or should the editor aim to formulate a text presenting the play as it appeared when performed by the company of which Shakespeare was a principal shareholder in the theatres that he helped to control and on whose success his livelihood depended? [...] It would be extravagant in a one-volume edition to present double texts of all the plays that exist in significantly variant form. [This] edition chooses, when possible, to print the more theatrical version of each play [...].“ (Wells/Taylor u.a. (Hrsg.): *The Oxford Shakespeare: The Complete Works*. 2005: xxxviii.)

²⁴⁵ Unter diesem Namen werden die Werke Shakespeares auf- und bearbeitet und neu kommentiert herausgegeben. Für weitere Informationen: www.bloomsbury.com/uk/academic/academic-subjects/drama-and-performance-studies/the-arden-shakespeare/ (10. Januar 2016, 20 Uhr MEZ).

²⁴⁶ Shakespeare, William: *As you like it*. 2007: xii.

²⁴⁷ Calvino, Italo: *Orlando furioso di Ludovico Ariosto raccontato da Italo Calvino*. Con una scelta del poema. 2012: I.

„è un poema che fa da continuazione a un altro poema, il quale continua un ciclo d'innomerevoli poemi, i quali alla loro volta traggono origine da un poema capostipite...“²⁴⁸

In ähnlicher Weise erfreut sich der Fauststoff bis heute (nicht nur) bei Schriftstellern großer Beliebtheit. Zum Beispiel ist die Legende um den ehrgeizigen Wissenschaftler thematische Grundlage in Johan Spies' *Historia von D. Johann Fausten*, Christopher Marlowes *The Tragical History of Doctor Faustus* und natürlich Johann W. v. Goethes *Faust*, aber auch Paul Valéry's *Mon Faust* von 1946 oder Gustav Ernsts *Faust* von 1997. Die Parsifal-Legende reiht sich in diesen Reigen der Literaturstoffe bestens ein. Schließlich ist auch sie Gegenstand der Bearbeitung, Aufbereitung, Anreicherung durch die Literatur, z. B. in Wolfram von Eschenbachs *Parzifal*, Chrétien de Troyes *Li Contes del Graal ou Le roman de Perceval* oder gar Richard Wagners *Parsifal*. Calvino lässt den Ich-Erzähler in *Due storie in cui si cerca e ci si perde* dazu sagen, dass der Ursprung dieser beiden Legenden nicht nachvollziehbar sei, denn mit jeder Bearbeitung erführen sie Veränderung:

„da quanto tempo (ore o anni) Faust e Parsifal sono intenti a rintracciare i loro itinerari, tarocco dopo tarocco, sul tavolo della taverna. Ma ogni volta che si chinano sulle carte la loro storia si legge in un altro modo, subisce correzioni, varianti, risente degli umori della giornata e del corso dei pensieri [...]“ (99)

Zusätzlich ist es Calvino mit der Entscheidung, gerade sieben Geschichten pro Erzählung zu konstruieren, gelungen, einen weiteren Referenz-Abgrund auf der Ebene des Textaufbaus zu eröffnen. Die Zahl *Sieben* ist im alten Babylon, Griechenland oder Rom, in Literatur, Religion, Mystik bis hin zu unserem heutigen Alltag eine hochsymbolische Zahl. So galt die Sieben in der mittelalterlichen Zahlensymbolik als Summe aus Drei – für die heilige Dreifaltigkeit – und Vier – für die vier Elemente – als Vereinigung von Weltlichem und Göttlichem. Sieben Tage hat die Woche, Schneewittchen wohnt zusammen mit den sieben Zwergen hinter den sieben Bergen; es gibt sieben Todsünden und sieben Tugenden, sieben Weltwunder und -meere; man sucht seine Siebensachen und fürchtet sich in Konsequenz eines zerbrochenen Spiegels vor sieben Jahren Pech etc.²⁴⁹ Um es mit den Worten der *Toten Hosen* zu sagen: „Ja, die 7 ist einfach alles, es ist die Zauber- und Märchenzahl.“²⁵⁰

²⁴⁸ Calvino, Italo: *Orlando furioso* di Ludovico Ariosto raccontato da Italo Calvino. Con una scelta del poema. 2012: XIX.

²⁴⁹ Für weitere Informationen s. z. B.: Reinhard Schlüter: *Sieben. Eine magische Zahl*. dtv, München 2011. B. McConnell: *The secret seven*. In: *New Law Journal*, 140, S. 1366. 1990. // Ernst Bindel: *Die geistigen Grundlagen der Zahlen: eine lebendige Einführung in die Kulturgeschichte der Zahl*. Verlag Freies Geistesleben, Stuttgart 1958.

²⁵⁰ *Die Toten Hosen: Die „7“ ist alles*. Album: *Reich & Sexy II*. 2012. JKP/WM Germany.

Mit diesem offensichtlichen Bedienen an epochalen, häufig aufgegriffenen Literatursujets macht Calvino deutlich: „il momento della vita letteraria sarà la lettura.“²⁵¹ Aus dem Leser wird der Autor, der wieder Leser wird. Insofern spielt jeder Autor mit immer anderen, aber schon gegebenen Karten eine neue Partie Literatur. Im vorliegenden Text fungieren diese gegebenen Karten wie Spiegel. So spiegeln die Figuren der Tarockkarten die Figuren um Orlando, Hamlet, Parsifal und Faust wider: „Re regine cavalieri e fanti“ (8). Ein jeder sieht sich „in uno di questi specchi, di queste carte“ (54), und die Erzählungen setzen sich zusammen aus „frantumi di specchio“ (122).²⁵² Neben den Figuren spiegeln sich in den Karten auch Elemente der Weltliteratur, Elemente der Textstruktur, Elemente des Tarockspiels oder Elemente des esoterischen Tarots. Bezugnehmend auf die kartomantische Rolle der Karten erklärt Nichols: „Down through generations, the figures depicted on these cards have enjoyed many incarnations.“²⁵³ Damit unterstreicht sie noch einmal die Potenzialität der Motive.

Wie in Kapitel II der vorliegenden Arbeit erwähnt wurde, machen Spiegel sichtbar, was außerhalb unseres Sichtfeldes liegt, indem sie einen indirekten Blick ermöglichen. Calvino versteht das indirekte Sehen als poetische Sicht auf die Welt, wie er mit der Perseus-Allegorie²⁵⁴ in den *Lezioni americane* darlegt. Perseus besiegt Medusa mithilfe eines Spiegels. So kann er sich ihr nähern und sie köpfen, ohne sie direkt anzuschauen, im indirekten Blick hat die versteinende Magie der Gorgone keine Macht.

Der Literaturrahmen erlaubt es Schriftsteller und Leser, in demselben Sinn indirekt zu schauen. Hier werden Elemente außerhalb des Wahrnehmungsfeldes sichtbar, und so wird Erkenntnisgewinn ermöglicht. Wie Perseus schaut also der Ich-Erzähler, den der Leser beim literarischen Kombinationsspiel beobachtet, indirekt auf die Figuren und ihre Geschichten. Er erzählt und interpretiert, was er auf den Tarockkarten entdeckt.

Insofern ist die Erzählsituation in *Il castello dei destini incrociati* metatextuelle Metapher für die Arbeit mit den *elementi dati*. Der Leser liest die Geschichten im Moment ihres Entstehens. So heißt es schon im die Geschichten

²⁵¹ Calvino, Italo: *Cibernetica e fantasmi*. In: *Una pietra sopra*. 2013: 201-221, hier: 211.

²⁵² Ein konkretes Beispiel aus dem Text: Die Figuren aus *La taverna* haben weißes Haar vor Schreck, heißt es. Betrachtet man die Kartenfiguren (Buben, Reiter, Königinnen, Könige) der kolorierten Version der Tarockkarten (s. www.wischik.com/lu/tarot (29. Juni 2015, 17:30 Uhr, MEZ)), sind diese dementsprechend fast alle mit weißem Haar gezeichnet. Nur der Stab-Bube hat blondes oder gelbes Haar. Konsequenterweise wird diese Figur zum Spiegel für den Protagonisten aus *Storia del regno dei vampiri*, der den Eindruck macht, „di spaventarsi neanche delle carte più funeste“. (81)

²⁵³ Nichols, Sallie: *Jung and Tarot: An Archetypal Journey*. 1980: 1.

²⁵⁴ Calvino, Italo: *Lezioni americane: Sei proposte per il prossimo millennio*. 1988: 6ff.

einleitenden Vorwort des Ich-Erzählers über die Figuren in Schloss und Taverne: „dato che d’ogni avvenire sembravamo svuotati, sospesi in un viaggio né terminato né da terminare.“ (8) Das wird nicht zuletzt dadurch unterstrichen, dass alle Geschichten mit einer Katastrophe enden und damit ohne Lösung oder erzählte Konsequenz bleiben. Der Leser beobachtet den Ich-Erzähler, der das Pendeln in *Anch’io cerco di dire la mia* gar zur Basis seiner Existenz erklärt, bei einer demonstrativen Partie des Kombinationsspiels. In diesem Spiel werden die unerzählbaren Geschichten der vor Schreck verstummten Figuren in Worte gefasst und so das Unsagbare benannt.

Letztlich spiegelt Calvino das literarische Kombinationsspiel mit gegebenen Elementen und seine Potenzialität, während er den Inhalt seiner Geschichten auf Texte basiert, die wiederum auf anderen Texten basieren oder gleich in mehreren Versionen existieren. Dabei konstruiert er den Text, indem er auf ein anderes Kunstmedium – das Bild – zurückgreift, dessen Motive wiederum einem „arazzi d’un teatro di corte“ (8) entnommen zu sein scheinen und zum anderen selbst „da dei modelli complicati, lavorati di fino, con chissà quanta roba studiata a regola d’arte“ (54) hergestellt wurden. Diese mit Symbolen gespickten Bilder sind Bilder eines Kartensatzes, der wiederum vielseitig benutzt wird und als Spiel oder als Instrument der Wahrsagerei eine ebenso pasticheartige Vergangenheit hat wie die genannten Literaturmotive. Auch Tarock „lässt [nämlich] der Kreativität breiten Raum und nimmt begierig Elemente aus anderen Kartenspielen in sich auf“. ²⁵⁵ Die Calvino’schen Kombinationsspiele mit den *elementi dati* ermöglichen so die Entstehung eines labyrinthischen Spiegelkabinetts. Wie den Mythos kann man das ursprünglich Gespiegelte nur noch erraten.

Weil sie mehr verstecken als aussagen – „le cose che le carte nascondono sono più di quelle cose che dicono“ (73) –, sind die Tarot-Tarockkarten bestens dafür geeignet, dem Ich-Erzähler als gegebene Elemente zu dienen. Das Netz aus *Mise en abymes* wird dann dadurch weiter ausgeführt, dass die Karten nicht nur in der Gegenüberstellung des Visconti und des Marseiller Stils, sondern per se durch die Verwendung im Strategiespiel und in der Wahrsagerei einen Bedeutungsspielraum eröffnen. Im Text werden sie dabei als Kommunikationsmittel verwendet, dessen Interpretation wiederum zwischen der Beschränkung durch die bildliche Vorlage und dem gegebenen Freiraum durch die fehlende Artikulation schwankt.

Schließlich ist der Leser mit einer unendlichen *Mise en abyme* konfrontiert, die alle Textkomponenten durchdringt. Die gespiegelten oder modifiziert

²⁵⁵ Mayr, Seclacsek: Das große Tarockbuch. 2001: 32.

wiederholten Elemente werden in Bezug gesetzt; zwischen ihnen entsteht die Pendelbewegung. Die Folge einer solchen Schreibart ist, dass mit wenigen Worten viel gesagt wird: „Nella scrittura ciò che parla è il represso.“ (104) Der Text ist die Spitze des Eisbergs, das Verschwiegene aber, das Gros an Aussage, ist verdeckt unter dem Meeresspiegel und nur erahnbar. Im literarischen Kombinationsspiel im Sinne der vorstehend beschriebenen Pendelbewegung kommt dieses Verschwiegene oder Unbewusste ans Licht und erweitert das literarische oder sprachliche Bewusstsein.

Mit dem expliziten Verweis auf den Taoismus wird das literarische Kombinationsspiel dann zu einem der Welt und dem Leben zugrunde liegenden Prinzip. Zu weit gedacht? Calvino erklärt ambitiös:

„L'eccessiva ambizione dei propositi può essere rimproverabile in molti campi d'attività, non in letteratura. La letteratura vive solo se si pone degli obiettivi smisurati, anche al di là d'ogni possibilità di realizzazione. Solo se poeti e scrittori si proporranno imprese che nessun altro osa immaginare la letteratura continuerà ad avere una funzione. Da quando la scienza diffida dalle spiegazioni generali dalle soluzioni che non siano settoriali e specialistiche, la grande sfida per la letteratura è il saper tessere insieme i diversi saperi e i diversi codici in una visione plurima, sfaccettata del mondo.“²⁵⁶

In Anbetracht der vielfältigen *Mise en abymes* scheint die Annahme berechtigt, dass Calvino mit *Il castello dei destini incrociati* eine Art enzyklopädisches Werk, wie er es unter dem Kapitel *Molteplicità* in seinen *Lezioni americane* beschreibt, angestrebt hat. Dort heißt es, Literatur unserer Zeit übernehme den Anspruch der Literatur in der Antike, „di rappresentare la molteplicità delle relazioni, in atto e potenziali“.²⁵⁷ Calvino spricht von der Idee einer *enciclopedia aperta*²⁵⁸, deren Realisation er mit *Il castello dei destini incrociati* mit all seinen Referenzen, Bildern, Symbolen und Metaphern, mit diesem labyrinthischen Spiegelkabinett nahe gekommen ist. Vielleicht liegt aber in Anlehnung an Calvinos im Vorwort zu *I nostri antenati* erklärtes Ziel, mit der Spaltung des Visconte „l'uomo totale“²⁵⁹ heraufzubeschwören, auch der Versuch eines *libro totale* vor. Hier findet sich der Gedanke der Kreation eines Spielfeldes nach Derrida. Calvinos Text ist dann ein abgegrenztes Feld, dessen Austauschbewegung als unendlich definiert ist.

²⁵⁶ Calvino, Italo: *Lezioni americane*: Sei proposte per il prossimo millennio. 1988: 110.

²⁵⁷ Ebd.: 110.

²⁵⁸ Ebd.: 113.

²⁵⁹ „Il mio intento era combattere tutti i dimidiamenti dell'uomo, auspicare l'uomo totale, questo è certo.“ (Calvino, Italo: *I nostri antenati*. Il visconte dimezzato. Il barone rampante. Il cavaliere inesistente. 1985: 403.)

Somit meint Spiel bei Calvino stetige Entwicklung, ein ständiges Aufdecken von Vorbewusstsein durch die gegensätzliche Kombination von gegebenen Elementen. Literatur, getrieben vom Lockruf des Mythos, will im Kombinationsspiel Unbewusstes in das Bewusstsein holen und Unsagbares sagen. Mit dem Sprachraum erweitern sich sodann die Möglichkeiten der Literatur. Auf diese Weise regt das literarische Kombinationsspiel den dialektischen Vorgang zwischen natürlicher Sprache und der künstlerischen Sprache der Literatur an, während es selbst auf einem dialektischen Konzept fußt. Es gibt einen unendlichen Wechsel zwischen *Noch* und *Schon*.²⁶⁰ Literatur wird sodann gespielt „nel cuore caotico delle cose, al centro del quadrato dei tarocchi e del mondo, al punto d’intersezione di tutti gli ordini possibili“. (35)

²⁶⁰ S. Kapitel III.2.2.2 der vorliegenden Arbeit.

IV

Wie spielt Perec in *La vie mode d'emploi*?

„Il faut qu’une image se transforme au contact d’autres images comme une couleur au contact d’autres couleurs. Un bleu n’est pas le même bleu à côté d’un vert, d’un jaune, d’un rouge. Pas d’art sans transformation.“

Robert Bresson – Notes sur le cinématographe

„The thrill of the emerging picture, like a siren, beckons and leads the puzzler on so that time stands still.“

Anne D. Williams – The Jigsaw Puzzle

1 Perec und das Spielen

Wie Italo Calvino schreibt auch Georges Perec der Literatur eine enge Verbindung zum Spiel zu. In einem Interview mit der Zeitschrift *Jeux & Stratégie*²⁶¹ erzählt der französische Oulipien 1980 von sich als Spieler und Schriftsteller und von Literatur als Spiel. Für ihn meint Schreiben, ähnlich dem Kombinationsspiel Calvinos, das Reorganisieren von gegebenen Wörtern.²⁶²

„On dispose d’un certain nombre d’éléments et l’on doit, avec eux, construire quelque chose. Le premier travail que cela implique, c’est une redistribution, une réorganisation, donc une disponibilité.“²⁶³

Dabei dürfe man sich nicht auf feste Formate oder bestehende Modelle beschränken. Vielmehr offenbare sich gerade in der Erkenntnis, dass dieselben Worte in immer neuer Anordnung ihre poetische Aussage ändern, die Literatur. Genau hier sieht Perec die Verbindung zwischen Schreiben und Spielen: Das Reorganisieren von Bestehendem in neuen Formen, lasse sich im literarischen Schreibakt am besten mit der Methode ‚Spiel‘ umsetzen.²⁶⁴

²⁶¹ Bens/Ledoux/Perec: Et ils jouent aussi... Georges Perec. Interview in: *Jeux & Stratégie*, N°1, 1980: 30-33.

²⁶² Im erwähnten Interview sagt Perec: „Écrire, pour moi, c’est une certaine façon de réorganiser les mots du dictionnaire. Ou les livres que l’on a déjà lus.“ (Ebd.: 32)

²⁶³ Ebd.: 32f.

²⁶⁴ Im Interview formuliert Perec: „Et je crois que la première méthode que l’on peut mettre en œuvre pour aboutir à cette attitude, c’est le jeu. Pour moi, c’est là ce qui relie le fait que j’aime jouer et le fait que j’aime écrire.“ (Ebd.: 32f.)

Zusammen mit Lusson und Roubaud bringt Péc 1969 in *Petit Traité invitant à la découverte de l'art subtil du go* das literarische Schreiben in Verbindung mit dem Spielakt des japanischen Strategiespiels *Go*, das „Jeu des Jeux“²⁶⁵. Mit dem vorrangigen Ziel, das französische Publikum für das komplexe Spiel zu begeistern²⁶⁶, widmen sich die drei Oulipiens der Beschreibung seiner Regeln und Strategien.²⁶⁷ Den Kapiteln I – *La Règle*, II – *Le Jeu; Tactiques Et Stratégie Élémentaires* und III – *Saturation* ist darüber hinaus das Kapitel 0 – *Célébration* vorangestellt, das von der Philosophie des Go handelt. Hier kommen die Autoren zu dem Schluss:

„Il n'existe qu'une seule activité à laquelle se puisse raisonnablement comparer le GO.

On aura compris que c'est l'écriture.“²⁶⁸

So gehe es im Go wie in der Literatur vor allem um die Reorganisation gegebener Elemente. Denn das Spielen des Strategiespiels besteht aus der Wiederholung schon einmal gezogener Züge, lediglich in anderer Abfolge:

„[...] l'on ne fera jamais que répéter servilement, sans les avoir jamais vraiment assimilés, sans pouvoir en faire la critique, sans pouvoir en inventer d'autres, des coups parfois millénaires.“²⁶⁹

Obwohl es auf einem strikten und komplizierten Regelsystem basiert und damit komplexe Strategien seitens der Spieler erfordert, ist der Spielverlauf einer Go-Partie nicht vorhersehbar und auch für gute Spieler nie ganz kalkulierbar.²⁷⁰ Das Spielen wird von unergründbaren Geheimnissen („mystères“²⁷¹) begleitet, d. h. von unberechenbaren Momenten, die das spezielle Regelsystem des Go provoziert. Diese Momente gleichen die

²⁶⁵ Lusson, Péc, Roubaud: *Petit Traité invitant à la découverte de l'art subtil du go*. 2003: 38.

²⁶⁶ Im Text heißt es: „Il n'existe pas en France de livre donnant d'une manière claire, complète et précise, les règles du jeu de GO. // Le but de ce modeste ouvrage est de combler cette lacune.“ (Ebd.: 9)

²⁶⁷ Obwohl Péc nach eigener Aussage Kompetitionsspiele nicht besonders gut liegen: „Je ne crois pas que je sois très doué pour les jeux de compétition.“ (Bens/Ledoux/Péc: *Et ils jouent aussi...* Georges Péc. Interview in: *Jeux & Stratégie*, N°1, 1980: 30-33, hier: 32.)

²⁶⁸ Lusson, Péc, Roubaud: *Petit Traité invitant à la découverte de l'art subtil du go*. 2003: 42.

²⁶⁹ Ebd.: 41.

²⁷⁰ Die Autoren erklären: „Jardin aux sentiers qui bifurquent, labyrinthe, jeu de Babel, chaque progrès est décisif et chaque progrès est nul: nous n'aurons jamais fini d'apprendre...“ (ebd.: 38.) Darauf aufbauend erklären die Autoren, dass das Bauchgefühl, die Intuition ein wichtiger Spielfaktor ist und es daher noch lange dauern wird, bis ein Computer Go spielen werden kann: „Le jour, encore lointain, où l'on aura appris à jouer à un ordinateur, l'ordinateur, croyez-nous, tremblera en jouant.“ (Ebd.: 39ff.) Doch am 15. März 2016 war es soweit: die Computersoftware AlphaGo von Google besiegte Go-Profi Lee Sedol in 4 von 5 Partien. (www.spiegel.de/netzwelt/gadgets/alphago-besiegt-lee-sedol-mit-4-zu-1-a-1082388.html (28. März 2016, 21:30 Uhr MEZ).)

²⁷¹ Lusson, Péc, Roubaud: *Petit Traité invitant à la découverte de l'art subtil du go*. 2003: 37.

Gewinnchancen aller Spieler, ob Anfänger oder Fortgeschrittener, an und halten so den Ausgang jeder Partie offen und das Spiel spannend. Genau darin bestehe die unaussprechliche Schönheit des Go:

„La beauté du GO, la fascination qu’il exerce, l’intense émotion qu’il suscite, l’exaltation qu’il provoque viennent du mystère, des mystères qui, à tout instant, à tout niveau, au début ou à la fin de la partie, chez un joueur débutant comme chez un joueur exercé, accompagnent chaque coup, chaque échange.“²⁷²

Mit den *mystères* bleibt das Spiel unvorhersehbar und somit interessant. Die Erwartung des Unerwarteten begleitet jeden Spielzug und hält das Wahrnehmungsfeld der Spieler offen für Neues und Unbekanntes.

Solche Überraschungsmomente erhalten auch Einzug in Perecs Textkonstruktionen. Bernard Magné bezeichnet die Inkonssequenzen im sonst zuverlässigen Regelwerk von Perecs Texten als „*transformed contraintes*“²⁷³ in Form von *Glitches*, *Superconstraints*, *Metaconstraints* oder in Form des *Clinamens*.²⁷⁴ „The clinamen brings a degree of play into a regulated system.“²⁷⁵ Wie in Kapitel II.2 der vorliegenden Arbeit erklärt, wird der Begriff bei Epikur und Lukrez als Element des Zufalls in einem Regelsystem verstanden. In einem Interview mit Pawlikowska verwendet Perec selbst den Begriff des Clinamens und erklärt:

„[...] quand on établit un système de contraintes, il faut qu’il y ait aussi l’anti-contrainte dedans. Il faut – et c’est important – détruire le système des contraintes. Il ne faut pas qu’il soit rigide, il faut qu’il y ait du jeu, comme on dit, que ça grince un peu; il ne faut pas que ça soit complètement cohérent; il faut un clinamen – c’est dans la théorie des atomes d’Epicure: „Le monde fonctionne parce que au départ il y a un déséquilibre.““²⁷⁶

Ein perfekt abgeschlossenes Regelsystem erlaubt keine spontane Veränderung und verhindert damit Entwicklung. Die Regel braucht die Anti-Regel, damit Spiele wie das *Go* oder Textkonstruktionen wie die von Perec unvorhersehbar und überhaupt spielerisch sind. Nur wenn es hier und da ein wenig hakt, ist unendliche Permutation bei Wiederholung zu garantieren.

²⁷² Lusson, Perec, Roubaud: *Petit Traité invitant à la découverte de l’art subtil du go*. 2003: 37.

²⁷³ Magné, Bernard: *Transformation of Constraints*. In: *The Review of Contemporary Fiction*, Vol. 13.1, 1993: 111-123, hier: 112.

²⁷⁴ Vgl. ebd.: 112ff. *Glitches* sind unbewusste, unsaubere Anwendungen der Regeln; *Superconstraints* sind *Contraintes* die alle Textebenen beeinflussen; *Metaconstraints* sind *Contraintes* die andere *Contraintes* modifizieren; *Clinamens* sind bewusste, unsaubere Anwendungen der Regeln.

²⁷⁵ Ebd.: 115.

²⁷⁶ Perec/Pawlikowska: *Entretien*. In: *Littératures*, Nr. 7, 1983: 69-77, hier: 70.

Literarische Prozesse wie das Schreiben und Lesen sind sodann wie das Go ein strategisches Duell mit immer ungewissem Ausgang. Spieler wie Autor und Leser sind herausgefordert, aber keiner kann endgültig gewinnen. Niemand kann die *mystères* von Go oder Literatur endgültig ergründen, ihrer habhaft werden und das Spiel ganz beherrschen. Die spielerischen Möglichkeiten sind unendlich. Warum also spielen, wenn man die Herausforderungen von Literatur oder Go niemals gesamthaft meistern kann? „Sans doute parce que, précisément, ces mystères n'apparaissent qu'un à un“²⁷⁷, erklären Perec, Lusson und Roubaud und verweisen damit auf die Spannung, die jeder Partie innewohnt. Neugier und Spaß an Entdeckung sind die immerwährenden Motivatoren, nicht die Aussicht auf totale Erkenntnis. Und die *mystères* im Regelsystem des Go reizen mit dem Versprechen auf ein unendliches Mehr. Während für Perec das Go das „Jeu des Jeux“ und also das beste aller Spiele ist, ist das Puzzle für ihn „le jeu par excellence“²⁷⁸, das Spiel schlechthin, und sein „jeu favori“²⁷⁹.²⁸⁰ Wie er 1980 im anfangs zitierten Interview angibt, präferiert er im Allgemeinen das Spiel mit der Sprache. Perec erklärt, dass alle Spiele mit Sprache einem übergeordneten Tätigkeitsfeld zugeordnet werden können: dem Organisieren von Formen.²⁸¹ Und die elementarste Spielform innerhalb dieses Felds sei das Puzzle. Dabei versteht Perec das Puzzle als „image of something with a piece missing“²⁸², wie Bellos in seinem Artikel *Perec's Puzzling Style* darlegt, und bestimmt den unvollendeten Zustand so zur wichtigen Eigenschaft des Spiels. So ist Literatur als Spiel mit der Sprache für Perec ein Puzzle, dessen Teile nie abschließend zusammengefügt sind.

²⁷⁷ Lusson/Perec/Roubaud: *Petit Traité invitant à la découverte de l'art subtil du go*. 2003: 41.

²⁷⁸ Bens/Ledoux/Perec: *Et ils jouent aussi...* Georges Perec. Interview in: *Jeux & Stratégie*, N°1, 1980: 30-33, hier: 30.

²⁷⁹ Ebd.

²⁸⁰ In *La vie mode d'emploi* spricht Perec einige Gemeinsamkeiten von Puzzle und Go an. Vgl. S. 17, 239 und 401.

²⁸¹ Perec sagt: „tout cela fait partie d'un domaine assez vaste, où il s'agit d'organiser des formes“ (Bens/Ledoux/Perec: *Et ils jouent aussi...* Georges Perec. Interview in: *Jeux & Stratégie*, N°1, 1980: 30-33, hier: 30.)

²⁸² In einer Vorlesung an der University of Warwick habe Perec vom Puzzle als Literaturschema gesprochen: „He spoke there of the jigsaw puzzle not as an image of any particular work, nor of the literary work as such, but of the field of writing. The characteristic, the significant feature of the jigsaw, as of the field of literature, is not its ultimately soluble nature, but its current state of incompleteness. The jigsaw puzzle is an image of something with a piece missing. The writer's task is to imagine a configuration of the already-written which contains a space to be filled precisely by the work in progress.“ (Bellos, David: *Perec's Puzzling Style*. In: *PN Review* 68, Vol. 15, Nr. 6, July/August 1989: 12-17, hier: 12.)

2 La vie mode d'emploi – Puzzeln mit Perec

„J’imagine un immeuble parisien dont la façade a été enlevée – une sorte d’équivalent du toit soulevé dans ‚Le Diable boiteux‘ ou de la scène de jeu de go représentée dans le *Gengi monogatori emaki* – de telle sorte que, du rez-de-chaussée aux mansardes, toutes les pièces qui se trouvent en façade soient instantanément et simultanément visibles.“²⁸³

So schreibt Perec in seinem 1974 veröffentlichten *Espèces d’espaces*²⁸⁴ über den Entwurf eines Romans „– dont le titre est *La vie, mode d’emploi* –“²⁸⁵, in dem er neben den Plänen zum Inhalt auch die Pläne zur Struktur erläutert. Dazu inspiriert hat ihn unter anderem eine Zeichnung aus Saul Steinbergs *The Art of Living* von 1952, die eben genau solch ein Haus mit fehlender Fassade zeigt. Perec stellt eine Inventarliste der Objekte und Personen in und an diesem Haus zusammen und stellt dabei fest, dass sich der Zeichnung der Stoff für einen Roman entnehmen lässt. „Un examen un peu plus attentif du dessin permettrait sans peine d’en tirer les détails d’un volumineux roman.“²⁸⁶ So liegt mit *La vie mode d’emploi*²⁸⁷ die Ausführung dieses Entwurfs vor.

Es geht um die Geschichte eines fiktiven Pariser Wohnhauses in der Rue Simon-Crubellier Nummer 11, erzählt anhand der Geschichten seiner Bewohner. Die Kapitelstruktur orientiert sich dabei an dem architektonischen Plan des Hauses im Querschnitt (s. Abbildung 7). Jedes Kapitel beinhaltet die Beschreibung eines der so sichtbar gemachten Räume. Das aufgeschlitzte Haus („immeuble éventré“ (S. 164)) selbst funktioniert durch das Fehlen der vierten Wand dabei wie eine Theaterbühne²⁸⁸ – oder wie ein Gemälde à la Steinberg, denn die Zeit steht still. Es gibt keine gegenwärtige Handlungsentwicklung, nur Rück- oder Vorblenden. So erstreckt sich der Berichtszeitraum laut chronologischer Auflistung im Anhang (625ff.) von 1833 bis 1975 und orientiert sich um die Geschehnisse in dem unmittelbar gegenwärtigen Zeitpunkt: Es ist der 23. Juni 1975 um kurz vor acht Uhr abends. Das ganze Haus und all seine Personen sind wie versteinert – „pétrifiés dans des postures ultimes“ (164) – was jeden einzelnen Raum zu

²⁸³ Perec, Georges: *Espèces d’espaces*. 2000: 81.

²⁸⁴ Ebd.

²⁸⁵ Ebd.

²⁸⁶ Ebd.: 86.

²⁸⁷ Alle nicht weiter spezifizierten Seitenangaben in Kapitel IV der vorliegenden Arbeit beziehen sich auf: Perec, Georges: *La vie mode d’emploi*. Romans. 1978.

²⁸⁸ Vgl. Gascoigne, David: *The Games of Fiction*. Georges Perec and Modern French Ludic Narrative. 2006. In Bezug auf Gadamer’s Kunstspieldefinition heißt es bei ihm: „In *La Vie mode d’emploi*, the absence of the fourth wall, which would have been furnished by the façade, turns the building into a huge multi-level stage, laying bare the decor of lives present and past.“ (Ebd.: 39)

einem kleinen und den Text insgesamt zu einem großen literarischen Tableau vivant werden lässt.

Dementsprechend findet sich mit Serge Valène, der älteste Bewohner des Hauses, ein Maler als Erzählmedium. Inhaltlich ist der Text die literarische Umsetzung seines im selbigen artikulierten Vorhabens, einen Querschnitt des Pariser Wohnhauses zu malen, um die Erinnerung an das vergängliche Interieur zu wahren.

„Il essayait de ressusciter ces détails imperceptibles qui tout au long de ces cinquante-cinq ans avaient tissé la vie de cette maison et que les années avaient effacés un à un [...]“ (89)

Es scheint, dass der Leser Valènes Erinnerungen an die Bewohner, die einzelnen Wohnungen und ihre Geschichten liest, und zwar so, wie der Maler sie in seinem letzten Gemälde verarbeiten möchte. Allerdings stirbt Valène vor der Beendigung des Gemäldes: „La toile était pratiquement vierge.“ (580)²⁸⁹

Die Geschichten der aktuellen und ehemaligen Bewohner werden dabei fragmentarisch und nicht in chronologischer Reihenfolge erzählt. Sie lesen sich wie Parabeln und sind selbst kleine *Romans*²⁹⁰, wie der Untertitel von *La vie mode d'emploi* bereits suggeriert. Ganz nach Art eines Puzzles formen die *pièces*²⁹¹ und ihre Geschichten den architektonischen Aufbau und die Geschichte des Hauses sowie Struktur und Inhalt des Textes. In der Tat erklärt Perec in dem oben genannten Interview mit der Zeitschrift *Jeux & Stratégie: La vie mode d'emploi* „est partie de l'idée d'un puzzle“.²⁹²

Ganz in diesem Sinne beginnt der Text selbst mit einer Präambel über „l'art du puzzle“ (17), in der deutlich wird, dass das Puzzle – „dans le cas qui nous occupe, [...] un puzzle de bois“ (17) – komplexe Kunst ist. Diese dem Text vorangestellte Einleitung fungiert als Spiel- und Leseanleitung, die dem Leser letztlich deutlich macht, dass das Puzzle kein „jeu solitaire“ (20) ist, sondern vielmehr eine Partie zwischen Puzzlemacher und Puzzler. So lädt Perec den

²⁸⁹ Brecht Evens, belgischer Comic-Autor, hat mit *Perec* (2015) Valènes Vorhaben sozusagen beenden wollen und das Pariser Wohnhaus in der von Perec beschriebenen Momentaufnahme gemalt. (www.brecht-evens.com/other/ (07. April 2016, 23 Uhr MEZ).)

²⁹⁰ In einem Interview mit Pawlikowska sagt Perec: „*La vie mode d'emploi* ... c'est un roman au pluriel.“ (Perec/Pawlikowska: Entretien. In: *Littératures*, Nr. 7, 1983: 69-77, hier: 71.)

²⁹¹ Perec nutzt die Ambiguität des französischen Wortes. „'Le pièces' [pieces] of the puzzle-text correspond to 'les pièces' [rooms] of the apartment house at 11 rue Simon Crubellier“, erklärt Bohmann-Kalaja. (Bohmann-Kalaja, Kimberly: *Reading Games. An aesthetics of play* in Flann O'Brien, Samuel Beckett & Georges Perec. 2007: 167.)

²⁹² Bens/Ledoux/Perec: *Et ils jouent aussi...* Georges Perec. Interview in: *Jeux & Stratégie*, N°1, 1980: 30-33, hier: 33. In einem Gespräch mit Hervé 1978 sagt er gar explizit: „L'image centrale du livre est le puzzle.“ (Hervé/Perec: *La Vie: règle du jeu*. In: *Entretiens et conférences*. Vol. I: 1965-1978. 2003: 267.)

Leser dazu ein, mit ihm zu puzzeln und die Geschichten der einzelnen Bewohner und damit die des gesamten Hauses zu enträtseln.

2.1 Das Puzzle – eine Einführung

Perecs „jeu favori“²⁹³ hat eine vielseitige Geschichte und wurde stetig, aber besonders in den letzten Jahrzehnten, weiterentwickelt. Eigentlich eine Erfindung der Pädagogik des 18. Jahrhunderts, wurden die ersten *Puzzles* benutzt, um den Geographieunterricht zu unterstützen.²⁹⁴ Länder, Kontinente oder die ganze Welt wurden in Teile zerlegt, um zu Lehrzwecken von Schülern wieder zusammengesetzt zu werden. Bis heute besitzt das Kinder-Puzzle einen didaktischen Auftrag, insofern bei der Zusammenfügung einzelner Teile zu einem Ganzen sowohl motorische als auch mentale Fähigkeiten trainiert werden. „Jigsaw puzzles mix challenge with play“²⁹⁵, so Williams. Schon gegen Ende des 18. Jahrhunderts etablierte sich das Puzzle darüber hinaus als Zeitvertreib für Jung und Alt. Waren die ersten Puzzles aus Holz, wechselte man aus Kostengründen schnell zu Pappkarton und später auch zu Plastikvarianten. Entsprechend entwickelte sich die Ausschneidetechnik mit der Zeit, und man ging von der Handsägearbeit zur maschinellen Puzzleproduktion über. Im hochpreisigen Sektor halten sich aber bis heute kunstvoll handgesägte Holzpuzzles neben den günstigeren Maschinenprodukten aus Pappkarton.

Genauso wie die Produktionsweise hat auch die Spielgattung Puzzle einige innovative Erweiterungen erfahren. Heute existieren WASGIJ-Puzzles²⁹⁶,

²⁹³ Bens/Ledoux/Perec: Et ils jouent aussi... Georges Perec. Interview in: *Jeux & Stratégie*, N°1, 1980: 30-33, hier: 33.

²⁹⁴ Williams schreibt, dass man allgemein davon ausgeht, dass John Spilsbury, ein englischer Landkartenhersteller, im Jahre 1760 das Prinzip Puzzle erfunden hat. Zumindest sei er der bestdokumentierte Puzzle-Pionier. Aber es gebe auch andere Meinungen: „English documents show that a French educator, Madame Marie-Jeanne Le Prince de Beaumont, was using ‚wooden maps‘ to teach young ladies in London in 1759.“ (Williams, Anne D.: *The Jigsaw puzzle. Piecing together a history*. 2004: 18.) Aber: „Whoever the inventor of the jigsaw puzzle, it is clear that the early subject matter was geography.“ (Ebd.)

²⁹⁵ Ebd.: 5. Williams ist selbst passionierte Puzzlerin und Puzzle-Sammlerin. Sehr ausführlich und bestückt mit zahlreichen Bilderbeispielen beschreibt sie die Geschichte des Puzzles in den USA, sowie seine Anfänge in Europa. Über die Arbeit an ihrem Buch sagt sie selbst: „Thus, the quest to document the history of the American jigsaw puzzle has become my metapuzzle.“ (Ebd.: xix)

²⁹⁶ Der Name *WASGIJ*-Puzzle ist ein Anagramm und bezeichnet damit gleichzeitig die Besonderheit dieser Puzzleart. Das Motiv auf der Schachtel bildet die Sicht *auf* das zu puzzelnde Motiv ab. Zum Ausprobieren: www.wasgij.de/online-puzzles/mini-puzzle-6 (10. Juli 2015, 20:00 Uhr, MEZ).

Shmuzzles²⁹⁷, Krimipuzzles, 3D-Puzzles, die Puzzle-App für das Smartphone, leuchtende Puzzles, Foto-Puzzles und vieles mehr – auf der ganzen Welt:

„Puzzle totes and roll-ups hold the *rompecabezas* in Latin America, *pintu* in China, *golovolomka* in Russia, and *yapboz* in Turkey. Puzzles packaged with glue and frames sell especially well in Japan, where the *jigusob pazuru* has become a popular decorating object.“²⁹⁸

Der Puzzleakt selbst besteht immer daraus, Einzelteile so zu kombinieren, dass sie ein sinnvolles Ganzes bilden – ein Prozess, dessen Dauer je nach Schwierigkeitsgrad des Puzzles und Fähigkeiten des Puzzlers stark differieren kann. Regeln gibt es dabei kaum: „Unlike games, jigsaw puzzles have no fixed rules. As long as all the pieces come together in the end, just about anything goes“, erklärt Williams.²⁹⁹ Der Puzzler muss seine eigene Methode finden und dazu strategisch ausprobieren, revidieren und – wie die Bedeutung des englischen Wortes suggeriert – rätseln.

2.2 Das Puzzle als Lebensprojekt

2.2.1 Der Puzzler als Puzzle

Die zentrale Geschichte in *La vie mode d'emploi* ist die vom Puzzler Percival Bartlebooth und seinem Lebensprojekt. Wie alle anderen Figuren im Text auch, ist die Figur des englischen Millionärs ein namentliches und charakterliches Puzzle aus mehreren literarischen Figuren. Darunter sind augenscheinlich Larbauds *A.O. Barnabooth*³⁰⁰, Melvilles *Bartleby*³⁰¹ und Chrétien de Troyes *Perceval*³⁰². Während Perceval durch Unwissenheit oder Fehlinformation gesellschaftliche Konventionen missinterpretiert und missachtet und dabei statt eben jene nur sich selbst in Frage stellt, versuchen Bartlebooth, Barnabooth und Bartleby, den gesellschaftlichen Vorgaben zu entfliehen. Bartlebooth ist wie Barnabooth ein gelangweilter reicher Mann auf der Suche nach einem Lebenssinn. Für beide bedeutet die finanzielle Sorglosigkeit einen Mangel an Struktur, Regeln und Bedeutung. Im Gegensatz

²⁹⁷ *Shmuzzle* sind Puzzle, deren Teile alle dieselbe Form besitzen. Ende der 1970er Jahre erfand Sam Savage, Mathematikprofessor, in Anlehnung an M.C. Eschers Kunst diese Form des Puzzles.

²⁹⁸ Williams, Anne D.: *The Jigsaw puzzle. Piecing together a history*. 2004: 176.

²⁹⁹ Ebd.: 9.

³⁰⁰ Larbaud, Valer: *A.O. Barnabooth. Ses oeuvres complètes: Le pauvre chemisier. Poésies. Journal intime*. 1948. Barnabooth und seine Geschichte hat allerdings nicht nur Parallelen zu der Figur Bartlebooth, sondern z. B. auch zu der Geschichte über die kleptomaneischen Danglars. Barnabooth greift genau wie sie zu illegalen Mitteln, um sich den Alltag aufregender zu gestalten.

³⁰¹ Melville, Herman: *Bartleby the scrivener. A story of Wall-Street*. 2010.

³⁰² De Troyes, Chrétien: *Le Roman de Perceval ou Le Conte du Graal*. 1993.

dazu versucht Bartleby, der Schreiber, sich aller Regeln zu entledigen und die absolute Unabhängigkeit zu erlangen. Laut Perec charakterisiere ihn: „La négation. [...] L’ordre que Bartleby dérange...“³⁰³ Regeln geben aber nicht nur mögliche Handlungen vor, sondern füllen diese innerhalb eines Systems auch mit Bedeutung.³⁰⁴ Während Barnabooth Struktur und damit Sinn in Beziehungen zu Frauen³⁰⁵ sucht, wählt Bartlebooth das Puzzeln.³⁰⁶ Laut Williams eine kluge Wahl: „Bringing order out of chaos is one of the great satisfactions of the puzzler. [...] There is also an element of control.“³⁰⁷ Aber Bartlebooth scheint dabei die eigentlichen Freuden des Puzzlers zu ignorieren. Er sieht im Puzzle nicht das Spiel, denn Spiele – nebst anderen weltlichen Freuden – interessieren ihn nicht: „L’argent, le pouvoir, l’art, les femmes, n’intéressaient pas Bartlebooth. Ni la science, ni même le jeu.“ (152)

Zehn Jahre lang lernt er die Aquarellmalerei, um die folgenden 20 Jahre 500 Aquarelle von 500 verschiedenen Häfen anzufertigen, die dann zu Puzzeln mit je 750 Teilen verarbeitet werden, die er die nächsten 20 Jahre zu lösen beabsichtigt, um die so wieder zusammengefügte Aquarelle von den Resten ihres Puzzle-Daseins zu befreien – das Papier wird nahtlos verbunden und von dem Holzuntergrund gelöst – und sie an ihren Erstellungsort zurückzubringen, wo die Farbe von den Papieren gelöscht wird. Zurück bleibt allein das, was anfangs war: ein weißes Blatt Papier.

„Bartlebooth, en d’autres termes, décida un jour que sa vie tout entière serait organisée autour d’un projet unique dont la nécessité arbitraire n’aurait fin qu’elle-même.“ (152)

³⁰³ Perec, Georges: Lettre inédite. In: *Littératures*, Nr. 7: 61-67, 1983: 64. In Briefen an Denise Getzler schreibt Perec über seine Bewunderung für Melvilles *Bartleby the Scrivener*. „Bartleby ne se plaint pas, ne conteste pas. Il n’a ni rancœur, ni rancune. Il est bien au-delà. Il est fini. Il est vidé. Il a perdu.“ (Perec, Georges: Lettre inédite. In: *Littératures*, Nr. 7: 61-67, 1983: 65.) Dies wiederum verweist auch auf Perecs Protagonisten aus *Un homme qui dort*, der ebenso die Partizipation an dem gesellschaftlichen Alltag verweigert, dieses Konzept aber radikalisiert bis hin zur Verweigerung der kritischen Verweigerung.

³⁰⁴ Laut Juuls sei das Schachspielen ohne Regeln und ihre bedeutungsweisende Eigenschaft nur ein Herumschieben von Holzfiguren. Er erklärt: „Rules specify *limitations* and *affordances* [...]; rules give games *structure*.“ (Juuls, Jesper: half-real - Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. 2011: 58.)

³⁰⁵ Barnabooth formuliert wie folgt: „rendre une femme heureuse, quelle destinée! Quand je ne serais bon qu’à cela, ce serait déjà très beau...“ (Larbaud, Valer: A.O Barnabooth. Ses oeuvres complètes: Le pauvre chemisier. Poésies. Journal intime. 1948: 154.) Das Objekt seiner Begierde, Florrie Bailey, analysiert Barnaboos Wunsch wie folgt: „Vous ne pouvez pas avoir de harem: vous êtes trop mortellement sérieux dans votre amour. Vous ne venez pas chercher de l’amusement près de nous mais de l’ennui et des devoirs.“ (Ebd.: 167)

³⁰⁶ Während sich aber Barnabooth „ziellos auf der Suche nach Erfahrung und persönlicher Identität, nach Wahrheit und Sinn, nach dem Absoluten“ (Ihrig, Wilfried: Nachwort. In: Larbaud, Valery: Sämtliche Werke des A. O. Barnabooth. 1986: 346.) befindet, geht Bartlebooth das Vorhaben direkt und geplant an.

³⁰⁷ Williams, Anne D.: The Jigsaw puzzle. Piecing together a history. 2004: 6.

Sein Projekt ist streng symmetrisch: Ein weißes Blatt wird zu einem Aquarell, das zu einem Puzzle und so zerstückelt und wieder zusammengefügt wird und dann wieder zu einem Aquarell und wieder zu einem weißen Blatt Papier gemacht wird. Es ist keine Veränderung im Sinne von Entwicklung vorgesehen, kein Raum für Unvorhergesehenes oder *mystères* vorhanden. „His plan fails because his formula has no room to give“³⁰⁸, erklärt Bohmann-Kalaja.

Der Zeitpunkt, zu dem das Haus in der Rue Simon-Crubellier Nummer 11 beschrieben wird, ist gleichzeitig Bartlebooths Todeszeitpunkt. Er stirbt während der Arbeit am 439. Puzzle (vgl. 578). Damit ist genau der Moment Erzählmoment, in dem die Tatsache der Unvollendbarkeit seines Lebenswerks überdeutlich hervortritt.

2.2.2 Winckler, Valène und der Autor

Für die Durchführung seines Lebensprojekts beschäftigt Bartlebooth eine Vielzahl an Personen, die wie er in der Rue Simon-Crubellier Nummer 11 wohnen oder zu einem Zeitpunkt wohnten. Madame Hourcade produziert die immer gleichen, schwarzen Puzzleschachteln, Morellet macht aus den zusammengefügten Puzzlen wieder ein Gemälde, sein Diener Smaut organisiert die Reisen usw.

Zwei der von Bartlebooth beschäftigten Personen nehmen aber eine besondere Rolle ein: Valène, sein Lehrer für Aquarellmalerei, und Winckler, der Puzzlemacher. Die Besetzung letztgenannter Stelle scheint dem Millionär besonders wichtig gewesen zu sein, denn während er für fast alle anderen Anstellungen auf Personen aus seinem Umfeld zurückgreift, wählte Bartlebooth hier sehr sorgfältig. Über Zeitungsanzeigen forderte er von den potenziellen Bewerbern ein Musterpuzzle, um ihre Fähigkeiten zu testen. Von den ursprünglich zwölf Kandidaten hat nur Winckler Bartlebooths Ansprüche erfüllt:³⁰⁹ „Le puzzle de Gaspard Winckler répondit tout à fait à l’attente de Bartlebooth.“ (242)

Der Puzzlemacher Gaspard Winckler ist seinerseits ein charakterliches Puzzle aus literarischen Figuren anderer Romane Perecs. Die Protagonisten aus *W ou*

³⁰⁸ Bohmann-Kalaja, Kimberly: Reading Games. An aesthetics of play in Flann O’Brien, Samuel Beckett & Georges Perec. 2007: 219.

³⁰⁹ Im Text heißt es: „Pour trouver son faiseur de puzzle, Bartlebooth mit une annonce dans *Le Jouet français* et dans *Toy Trader*, demandant aux candidats de lui soumettre un échantillon de quatorze centimètres sur neuf découpé en deux cents pièces; il reçut douze réponses; la plupart étaient banales et sans attrait [...]“ (242)

*le souvenir d'enfance*³¹⁰ (1975) und *Le Condottière*³¹¹ (2012) tragen ebenso denselben Namen. Aber auch wenn der Puzzlemacher Winckler nicht wie seine Namensvetter eine offensichtlich protagonistische Stellung einnimmt – er ist zum gegenwärtigen Zeitpunkt der Erzählung schon verstorben und findet eigentlich nur in Verbindung mit Bartlebooths Puzzleprojekt statt –, ist seine Rolle doch ebenso wichtig. Schon im ersten Kapitel wird seine Figur mit mysteriöser Bedeutung belegt, wenn es heißt: „Gaspard Winckler est mort, mais la longue vengeance qu'il a si patiemment, si minutieusement ourdie, n'a pas encore fini de s'assouvir.“ (24) Das Rätsel um die lang und minutiös geplante Rache des Puzzlemachers löst sich dann erst mit dem letzten Satz des letzten Kapitels, in dem Bartlebooths Büro und Puzzleraum beschrieben wird. Der Millionär ist soeben gestorben, während der Arbeit am 439. Puzzle, dessen letzte freie Stelle die Form eines X hat. „Mais la pièce que le mort tient entre ses doigts a la forme, depuis longtemps prévisible dans son ironie même, d'un W.“ (578) Damit durchzieht Wincklers Racheplan die Erzählung von Anfang bis Ende.

Darüber hinaus ist der Geschichte über den Beginn der beruflichen Beziehung zwischen Winckler und Bartlebooth in Kapitel XLIV (vgl. 239ff.) eine fast exakte Kopie der Präambel über die Puzzlekunst vorangestellt. So wird ein Text, der außerhalb der Erzählung steht, dass heißt, bevor sie „ici, comme ça“ (21) anfängt, in die Binnenerzählung aufgenommen. Puzzler und impliziter Autor, Puzzeln und Lesen, Bartlebooth und Leser oder generell: Puzzle und Text werden durch diese Wiederholung, die die Textkohärenz stört, in Beziehung gesetzt. Zusätzlich wird die Verbindung zwischen Puzzle und Text durch die variierende Anzahl der abgebildeten Beispieldruckteile in Präambel und Kapitel XLIV unterstützt³¹² (s. Abbildung 8). Es gibt anstatt vier nur drei Abbilder der Druckteilkategorie „les bonhommes“ (S. 240), anstatt drei nur zwei Abbilder von „les croix de Lorraine“ (240) und anstatt zwei nur ein Abbild der Druckteilkategorie „les croix“ (241). Zugleich liegen nicht nur weniger, sondern auch jeweils anders geformte Beispieldruckteile jeder Klasse vor. So wird

³¹⁰ Perec, Georges: *W ou le souvenir d'enfance*. 2015.

³¹¹ Perec, Georges: *Le Condottière*. Roman. 2012. Gaspard Winckler ist hier ein Kunstfälscher, dessen Arbeit dem Puzzleakt ähnelt: „Je prenais trois ou quatre tableaux de n'importe qui, je choisisais un peu partout des éléments, je remuais bien, et je construisais un puzzle.“ (Ebd.: 112) Nur bei dem letzten Gemälde – Antonellos *Il Condottiere* – seiner Fälscherkarriere scheitert er mit diesem Arbeitsprozess, denn der zu kopierende Malstil erlaubt „[a]ucune ambiguïté, aucun balancement dans les regards et dans les gestes, un équilibre et une force constamment affirmés.“ (Ebd.) Es gibt keinen Spielraum. „Moi je jouais, je faisais semblant d'être peintre. Mais Antonello ne plaisantait pas.“ (Ebd.: 113)

³¹² Neben der Veränderung in Bereich der Abbildungen gibt es noch zwei geringere Abweichungen in der Interpunktion: vgl. 17 und 239 (Komma verschoben) und 19 und 241 (Komma wird ersetzt durch Gedankenstrich).

suggeriert, dass der Leser auf dem Weg zu Kapitel XLIV schon einigen Puzzleteilen einen Platz zugewiesen und einige inhaltliche Verbindungen geknüpft hat. Jedoch ist das Textpuzzle am Ende der ersten Texthälfte nicht gelöst, vielmehr sieht sich der Leser mit weiteren, neuen Rätseln konfrontiert, die es zu lösen gilt. In diesem Sinne heißt es in eben jenem Textabschnitt über „l’art du puzzle“ (17), jede gefundene (Puzzle-)Verbindung initiiere den Rätselprozess von Neuem: „les deux pièces miraculeusement réunies n’en font plus qu’une, à son tour source d’erreur, d’hésitation, de désarroi et d’attente.“ (239f.) Letztlich ist der Text über die Kunst des Puzzelns gleichsam ein Text über die Kunst der Literatur und somit als Gebrauchsanweisung in der Gebrauchsanweisung zu sehen.

Doch der Puzzleakt als zentrale metatextuelle Metapher für den literarischen Entstehungs- und Rezeptionsprozess steht hier nicht allein. Mit dem Maler Valène, dessen künstlerisches Vorhaben den erzählerischen Rahmen für die einzelnen Geschichten bereitstellt, wird der Figur des Puzzlemachers Winckler als Repräsentant des Autors noch eine zweite zur Seite gestellt.³¹³ „While Gaspard Winckler represents Georges Perec the puzzlemaker, Serge Valène represents Perec as visionary storyteller“³¹⁴, schreibt Schwartz über die beiden Figuren. Es gibt viele Parallelen zwischen Winckler und Valène sowie zwischen dem von Valène artikulierten Vorhaben und dem Schaffen des Puzzlers. So erklärt Valène in Kapitel LI, wie er sich selbst als Maler in das geplante Gemälde integrieren würde. Der gesamte Textabschnitt ist im *conditionnel présent* verfasst, daher ist alles mögliche, nicht vollzogene Handlung.³¹⁵ Es heißt, Valène als Schöpfer bekäme keinen bedeutenden Platz

³¹³ 1959 hat Perec eine Rezension zu Djilas *Land ohne Recht* mit dem Namen *Serge Valène* unterschrieben. Dieses Werk des Politikers und Schriftstellers aus Montenegro scheint ihn, die Arbeit an *La vie mode d’emploi* und im Speziellen die Figur des Malers Serge Valène beeinflusst zu haben. *Land ohne Recht* ist ein Bericht über die Kinder- und Jugendjahre des Autors in Montenegro. Perec alias Valène schreibt: „La tonalité des souvenirs, leur beauté particulière, l’amour de la vie, l’amour des hommes qu’ils sous-tendent, la richesse et la forme de la démarche, évitent à ces *Memoires* de tomber dans le ressentiment, l’esprit de revendication auquel on aurait pu s’attendre. Si certains rapprochements, parfois, décèlent quelque amertume, le ton reste celui de la certitude, presque de la sérénité. Et ce ton, [...] donne à cette œuvre, au-delà des conditions particulières dans lesquelles elle fut entreprise, un inoubliable attrait.“ (Valène, Serge: *L’enfance de Djilas*, au Montenegro. Pays sans Justice par Milovan Djilas (Robert Laffont). In: *Les lettres Nouvelles*, Nr. 3, März 1959: 22.) Gleichzeitig sagt er in dem Interview mit Pawlikowska: „Je n’ai pas de maison, de famille, je n’ai pas de grenier, comme on dit, je n’ai pas de racines, je ne les connais pas. [...] Et ce que je cherche à travers l’écriture, c’est de laisser des traces de ma mémoire [...].“ (Perec/Pawlikowska: *Entretien*. In: *Littératures*, Nr. 7, 1983: 69-77, hier: 76.) Wie Valène versucht er Erinnerungen zu konservieren.

³¹⁴ Schwartz, Paul: *Georges Perec. Traces of his Passage*. 1988: 95.

³¹⁵ „Wenn die interne Fokalisation Valènes die Narration aufnimmt, wird oft das *conditionnel* verwendet [...]“, beobachtet Stirnadel. (Stirnadel, Vesna: *Le Point de non-*

in dem Gemälde des Hauses. Vielmehr sollte seine Präsenz eine unauffällige, beiläufige Note bekommen, „comme si ce ne devait être qu’une signature pour initiés“ (279). Er würde sich in seinem Zimmer malen, „presque tout en haut à droite, comme une petite araignée attentive tissant sa toile scintillante“ (280). Da also die offensichtliche Signatur fehlt, würde man den Künstler irgendwann nur noch einer Anekdote nach kennen, bis man eines Tages über einen Beweis für seine Existenz und Autorschaft stolpert, „comme lorsque, lisant un livre, on tombe sur des phrases que l’on a déjà lues ailleurs“ (279). Mit einem vergleichenden Blick auf die Figur Wincklers lässt sich feststellen, dass sie jener Beschreibung entsprechend im Text verankert ist. So befindet sich Wincklers Wohnung ebenso wie Valènes³¹⁶ im oberen rechten Teil des Hauses. Darüber hinaus ist der Puzzler aufgrund seines vor Anfang der Erzählung liegenden Todeszeitpunkts tatsächlich nur noch durch Anekdoten bekannt.

Eine besondere Stellung bekommt eben dieses Kapitel über das Vorhaben des Malers zum einen, weil seinem Titel als einzigem Kapitel ein bestimmter Artikel vorangestellt ist: „LE CHAPITRE LI“ (279). Zum anderen wechselt die Erzählsituation von der Beschreibung der Zimmer oder ihrer Bewohner zur Beschreibung eines hypothetischen Vorhabens. Der erzählte Protagonist Valène präsentiert sich als Konstrukteur des Textes, dessen Teil er ist. Damit entblösst das Kapitel eine weitere Ebene der Textkonstruktion: Während in der Präambel und Kapitel XLIV mit dem Puzzleakt die Textstruktur Thema ist, ist es hier der Textinhalt.

Die geplante Erstellung des Gemäldes und die Tätigkeit des Puzzlemachers sind also metatextuelle Elemente, durch die sich der Text selbst thematisiert und kommentiert. Valène als visionärer Erzähler und Winckler als akribischer Stratege verhalten sich wie zwei oppositionelle Kräfte. Valène bedient sich der Kunst, um einen Rahmen oder Behälter für seine Erinnerungen und damit Haus und Text zu konstruieren – Winckler auf der anderen Seite bedient sich des Puzzlespiels, um die Bilder Bartlebooths und den Text in Stücke zu zerlegen. Als heimlicher Ich-Erzähler des Texts liefert Valène mit seinem künstlerischen Vorhaben und seinen Erinnerungen den Rahmen und das Material. Er befähigt Bartlebooth zum Herstellen der Aquarellbilder, die wiederum das Puzzlespiel zwischen Winckler und Bartlebooth erst

retour – Rekonstruktionsversuche der zerfallenden Identität in den Werken Georges Perecs. 2014: 243.)

³¹⁶ Und auch die Figur vor der Schreibmaschine aus Saul Steinbergs Werk, das Perec die Idee zur Form von *La vie mode d’emploi* gegeben hat, hat ihre Wohnung in der oberen rechten Ecke. Perec selbst gibt in dem Abschnitt *Projet de roman* aus *Espèces d’espaces* an, diese Figur könne ein Autor sein, der kurz vor einer Deadline steht.

ermöglichen. Insofern stellt Valène das Spielfeld bereit, auf dem Winckler mit Bartlebooth spielt. Der Maler stirbt konsequenterweise, als das Spiel mit Bartlebooths Tod beendet ist, denn ein Leben ohne Spiel, ein Spielfeld ohne Spieler hat keinen Sinn. Im Epilog heißt es:

„Serge Valène mourut quelques semaines plus tard, pendant les fêtes du quinze août. Cela faisait près d'un mois qu'il n'avait pratiquement plus quitté sa chambre. La mort de son ancien élève et la disparation de Smautf [...] l'avaient terriblement affecté. Il ne se nourrissait presque plus, perdait ses mots, laissait en suspens ses phrases.“ (579)

2.2.3 Bartlebooth und der Leser

Wenn Winckler als Puzzlemacher metatextueller Verweis auf die Autor-Instanz ist, ist Bartlebooth als Puzzler Verweis auf die des Lesers. Stirnadel erklärt:

„Der Autor erscheint als Puzzlesäger, der die Linearität der Narration aus den Angeln hebt, der Rezipient als Puzzleleger, der das Gefüge aus Fragmenten (wieder)herstellt.“³¹⁷

Insofern also spielt der Puzzlemacher mit dem Puzzler wie ein Autor mit seinem Leser. Impliziter Leser und impliziter Puzzlespieler sind die fiktiven Ideal-Repräsentanten, die im Herstellungsprozess den Platz des Lesers oder Spielers einnehmen.³¹⁸ Die Beziehung zwischen den Spielern muss dabei keineswegs harmonisch sein, wie das Verhältnis zwischen Bartlebooth und Winckler zeigt. Der Puzzlemacher antizipiert das Verhalten des Puzzlers, um es zu manipulieren, ihn zu falschen Annahmen zu verleiten und damit das Puzzlen zu erschweren.³¹⁹ In diesem Akt der Täuschung liegt das Wesentliche von Wincklers Puzzlekunst:

³¹⁷ Stirnadel, Vesna: *Le Point de non-retour - Rekonstruktionsversuche der zerfallenden Identität in den Werken Georges Perecs*. 2014: 236. Stirnadel zieht Iser's Leerstellenbegriff hinzu und beschreibt das Spiel zwischen Autor und Leser in *La vie de mode d'emploi* wie folgt: „Der Autor unterläuft die aufgestellten contraintes kategorisch und setzt Täuschung und Offenlegung bezüglich der Mechanismen gegenüber dem Leser im Sinne einer ambivalenten Strategie ein, die einerseits hilft, die Produktion des Textes zu sichern, indem sie sich nicht allein auf den Autor verlässt, die aber dem Leser andererseits großen Einsatz abfordert. So entwickelt sich im Rahmen von Produktion und Rezeption zwischen Autor und Leser ein Spiel.“ (Ebd.: 298)

³¹⁸ Perec selbst spricht von einem imaginären Mitspieler seiner Sprachspiele: „Vous voyez que je ne cite que des jeux solitaires... Encore que, à la limite, les jeux sur le langage puissent impliquer un partenaire imaginaire: celui qui va résoudre le problème de mots croisés, par exemple. Ou bien celui qui lira un texte fondé sur un jeu de lettres.“ (Bens/Ledoux/Perec: *Et ils jouent aussi...* Georges Perec. Interview in: *Jeux & Stratégie*, N°1, 1980: 30-33, hier: 30.)

³¹⁹ Im Text heißt es ausführlich: „[...] chaque geste que fait le poseur de puzzle, le faiseur de puzzle l'a fait avant lui; chaque pièce qu'il prend et reprend, qu'il examine, qu'il caresse,

„L’essentiel des illusions de Gaspard Winckler reposait sur ce principe: obliger Bartlebooth à investir l’espace vacant de formes apparemment anodines, évidentes, aisément descriptibles [...] et en même temps forcer dans un sens tout à fait différent la perception des pièces destinées à venir remplir cet espace.“ (400)

Genauso wie Wincklers Puzzles Bartlebooth täuschen, verleitet dann auch Perecs Text seine Leser dazu, falsche Annahmen zu treffen. Im Gegensatz zu einer konventionell aufgebauten Handlung, bei der die einzelnen Erzählteile automatisch durch den Aufbau in ein großes Ganzes gefügt werden, findet sich der Leser von *La vie mode d’emploi* konfrontiert mit Fragmenten, die sich nicht von selbst kontextualisieren. „[*La vie mode d’emploi*] is a collection of independent and self-contained texts that could stand alone – but which don’t“³²⁰, gibt Bohmann-Kalaja zu bedenken. Der Leser rätselt wie Bartlebooth über den richtigen Platz einzelner Textteile im gesamten Textsinngefüge. Isoliert betrachtet, ist die Aussage eines Erzählfragments für den Gesamttext manchmal unergründlich, manchmal falsch, manchmal unvollständig und immer zweifelhaft.

Der Text über die Kunst des Puzzlens beleuchtet als Gebrauchsanweisung in der Gebrauchsanweisung die Strategie von Puzzler und Autor. Es heißt, dass Teile eines Textes oder Puzzles einzeln betrachtet keine Auskunft über das Ganze geben können. Erst durch die Verbindung oder Möglichkeit zur Verbindung mit anderen Teilen ergibt sich Sinn: „seules des pièces rassemblées prendront un caractère lisible, prendront un sens [...]“. (17) Werden zusammengehörende Teile gefunden, verschmelzen sie zu einem neuen Teil, das wiederum seinen Platz in der Gesamtheit finden muss, und so weiter und so fort. Wie einfach oder schwierig es ist, eine sinnhafte Kombination der Puzzleteile zu finden, entscheidet dabei nicht das Motiv – sei es ein einfaches, wie z. B. „une photographie en couleurs d’un château autrichien“ (18) oder ein als knifflig geltendes, wie z. B. „un Jackson Pollock“³²¹ (18). Vielmehr, so ist dem Text zu entnehmen, hängt der Schwierigkeitsgrad eines Puzzles von der Ausschneidetechnik der einzelnen Teile ab. Winckler konzipiert also das Zersägen der Gemälde so, dass Bartlebooth beim Zusammenlegen der Teile nicht von bisher gesammelten

chaque combinaison qu’il essaye et essaye encore, chaque tâtonnement, chaque intuition, chaque espoir, chaque découragement, ont été décidés, calculés, étudiés par l’autre.“ (20)

³²⁰ Bohmann-Kalaja, Kimberly: Reading Games. An aesthetics of play in Flann O’Brien, Samuel Beckett & Georges Perec. 2007: 197.

³²¹ Die amerikanische Firma Springbok brachte 1963 ein Puzzle mit dem Motiv von Jackson Pollocks „Convergence“ auf den Markt und bewarb es mit dem Zusatz: „the world’s most difficult jigsaw puzzle“. (Vgl. Williams, Anne D.: The Jigsaw puzzle. Piecing together a history. 2004: 101ff.)

Erfahrungen profitieren kann, d. h. dass er sich mit jedem neuen Puzzle ungeahnten Schwierigkeiten gegenüberstellt. Dabei versucht Bartlebooth, wie die meisten Puzzler, strukturiert und schematisch an die Lösung des Puzzles heranzugehen.³²² Es bereitet ihm Probleme, dabei unvoreingenommen, objektiv und offen für neue Lösungswege zu sein. Denn genau hier täuschen ihn Wincklers Puzzles immer wieder.³²³ Bartlebooth beginnt mit den Puzzle-rändern, die gewohnheitsmäßig, aber nicht in Wincklers Puzzles, eine erste Orientierung im Puzzleakt bieten. Als der Millionär diese Strategie des Puzzlemachers erkennt, beginnt er die Puzzles in der Mitte und hat damit kurzzeitig Erfolg, aber nur, um dann erkennen zu müssen, dass dieser „stratagème“ (402) nicht wiederholt funktioniert. Es wird deutlich, dass der Puzzlemacher das Puzzlespiel mit dem Millionär sorgfältig geplant und arrangiert hat:

„Gaspard Winckler avait évidemment envisagé la fabrication de ces cinq cents puzzles comme un tout, comme un gigantesque puzzle de cinq cents pièces dont chaque pièce aurait été un puzzle de sept cent cinquante pièces, et il était clair que chacun de ces puzzles exigeait pour être résolu une attaque, un esprit, une méthode, un système différents.“
(402)

Jedes von Wincklers Puzzles birgt unvorhergesehene Herausforderungen, die Bartlebooths erlangte Puzzle-Erfahrung immer wieder aufs Neue infrage stellen.³²⁴

Für den Text gilt dasselbe: Die Geschichten sind so demontiert, dass die einzelnen Erzählfragmente zwar ein bestimmtes, auf Konventionen basiertes Leseverständnis suggerieren. Dieses muss beim Auftreten weiterer Erzählfragmente aber häufig revidiert werden. Am offensichtlichsten zeigt sich

³²² Als Puzzleexpertin weiß Williams, dass die meisten Puzzler eine Strategie haben, bevor sie mit dem Puzzle beginnen. Die Mehrheit ordnet die Puzzleteile entweder nach Formen und beginnt also mit dem Rahmen oder nach Farben. Aber: „The best puzzlers tailor their strategies to the puzzle, since irregular edges can defeat the first approach, and the second fails with images in muted colors.“ (Williams, Anne D.: *The Jigsaw puzzle. Piecing together a history*. 2004: 9.)

³²³ Im Text heißt es: „Le problème principal était de rester neutre, objectif, et surtout disponible, c'est-à-dire sans préjugés. Mais c'est là précisément que Gaspard Winckler lui tendait des pièges.“ (399)

³²⁴ Interessant ist in diesem Zusammenhang wie Williams die Herstellung der Luxus-Puzzle der Firma *Steve* erklärt. Die Arbeitsweise des Inhabers und gleichzeitig Schneiders der Puzzles Steve Richardson scheint der Wincklers sehr ähnlich zu sein. Es heißt: „Even at the beginning Richardson recognized that while some puzzlers were looking for relaxation, others were not satisfied unless they had to knock themselves out to solve a puzzle. For the latter group he offered cutting tricks such as dropouts, fake corners, the ‚nightmare cut‘ (very squiggly), and rebuses built into the puzzle. Company catalogs repeatedly describe Richardson as the ‚Chief Tormentor‘ and the puzzle as ‚diabolical‘.“ (Williams, Anne D.: *The Jigsaw puzzle. Piecing together a history*. 2004: 132.)

dies bei der Geschichte über Madame Trévins scheinbar autobiographisches Buch, die nähere Informationen über das Leben der Freundin Madame Moreaus verspricht. Es heißt, sie habe unter dem Pseudonym Célestine Durand-Taillefer ein Buch über ihre Nichten, *La Vie des Sœurs Trévins* (526), geschrieben. Dass der Inhalt dieses Buchs Madame Trévins Fantasie entsprungen ist, wird erst am Ende der Buchzusammenfassung erwähnt. Die aufklärende Information – das Puzzleteil – kommt zum Schluss und verändert das Vorangegangene: Schlussfolgerungen sind gezogen, Meinungen gebildet, Urteile verhängt, und plötzlich wird alles umgeworfen. Dem unaufmerksamen Leser wird schließlich seine Naivität vorgeworfen, wenn er liest:

„La biographie exemplaire de ces cinq sœurs Trévins ne résiste malheureusement pas à un examen plus approfondi et le lecteur à qui ces exploits proches du fabuleux mettraient la puce à l'oreille ne tarderait pas à être confirmé dans ses doutes.“ (528)

Während hier vom Detail ausgehend zum großen Ganzen erzählt wird und sich daher mit jeder neuen Information der Gesamtkontext ändert, gibt es auch Geschichten, die ausgehend von eben jenem Gesamtkontext präsentiert werden wie die Geschichte der Familie Réol. Ihre Situation in der Erzählgegenwart wird in Kapitel XII dargestellt, aber erst in Kapitel XCVIII erfährt der Leser die Einzelheiten ihrer Familiengeschichte, die dann wiederum auf Basis der Informationen aus Kapitel XII angestellte Vermutungen infrage stellen.

Auch bei der Beschreibung der Raumsituationen findet sich die elliptische und in die Irre führende Erzählweise wieder. So entdeckt der Leser die einzelnen Räume entweder erzählerisch ausgehend von einem kleinen Element, das sich mit jedem neuen Satz, jeder neuen Information in einen anderen Zusammenhang fügt und erst langsam ein Gesamtbild erkennen lässt – oder die Beschreibung beginnt beim großen Ganzen und wendet sich danach den konstitutiven Details zu. Der Text zeigt dem Leser ein Puzzleteil und setzt Satz für Satz ein neues hinzu, wobei sich die offensichtlichen Annahmen zu den Einzelteilen oftmals als Irrtum herausstellen. So wird ein eigentlich leerer Raum in Kapitel LXXXV mit jedem weiteren Wort weniger leer:

„La pièce est vide, à l'exception d'un gros chat de gouttière – Poker Dice – qui somnole en boule sur la courtepoinette de peluche bleu ciel jetée sur un canapé-lit flanqué de deux tables de nuit jumelles.“ (487)

Der Raum wird langsam ‚befüllt‘ mit einer Katze, einer Plüschdecke, zwei Nachttischen, einer Bettcouch etc. Leer (*vide*) ist er nur in der Hinsicht, dass sich keine Person darin befindet.

Diese Abwechslung der Fokussierung – von Totale zu Nahaufnahme oder umgekehrt – auf die Geschichten der Bewohner und die Räume, fordert enorme Aufmerksamkeit und relativiert jedwede vom Text zur Verfügung gestellte Information. Kontinuierlich wird suggeriert, dass die Geschichte nun erzählt und der Raum nun beschrieben sei. Man kann sich indes nie sicher sein, ob man gerade den rahmenden Kontext erfasst hat oder doch wieder nur ein Puzzleteil, das in Zusammenhang mit dem nächsten Puzzleteil eine andere Bedeutung erhalten könnte. „Perc’s novel does not give the reader a chance to solve puzzles by inductive methods“³²⁵, bringt es Bellos auf den Punkt. Der Text lässt keinen Verstehensprozess zu, der vom Einzelnen auf das Allgemeine schließt oder umgekehrt. Der Leser kann sich nicht auf suggerierte Implikationen verlassen. Er muss ständig verfügbar bleiben, rätseln und puzzeln, um zumindest kohärente, aber immer noch begrenzte Biographien zu erlangen. Diese Ausschneidetechnik erhöht zum einen also die Schwierigkeit des Text-Puzzles, und zum anderen wartet der Text auf diese Weise „mit einer Menge realisierter und potentiell realisierbarer Narrationen“³²⁶ auf.

Letztlich sind Bartlebooth und Winckler bis über den Tod des Puzzlermachers hinaus eher Gegen- als Mitspieler. Valène hört Winckler nur ein einziges Mal Bartlebooths Namen sagen, und zwar in Zusammenhang mit den Teufelsringen („anneaux du Diable“ (52)), die Winckler zum Zeitvertreib erstellt. Er sagt: „C’est seulement pour moi, dit-il un jour à Valène, qu’ils sont diaboliques. Bartlebooth lui-même n’y trouverait pas à redire.“ (52) Laut Winckler handelt es sich bei diesen Teufelsringen um eine sehr schwierige Art von Puzzle, „les plus difficiles qui soient“ (52). Einzelne Ringe müssen zu einem Ring zusammengefügt werden. Dabei gibt es nur einen einzigen Weg, das Ringrätsel zu lösen. So ist das Spiel wiederholbar, aber immer gleich. Im Gegensatz zum Original konstruiert Winckler die Einzelringe aber so, dass sich beim Zusammenfügen eine kleine Öffnung ergibt, in die ein Schmuckstein eingesetzt wird, der die Einzelringe fest miteinander verbindet.³²⁷ Ganz genau wie es Bartlebooth mit seinen Puzzles macht, fixiert Winckler seine Ringpuzzles und nimmt ihnen jeglichen Spielraum. Alles passt perfekt und fügt sich zu einem unwiderruflichen Ganzen. Die Ringepisode als Hinweis auf die Art der Beziehung zwischen Puzzler und Puzzlemacher zeigt,

³²⁵ Bellos, David: Perc’s Puzzling Style. In: PN Review 68, Vol. 15, Nr. 6, July/August 1989: 12-17, hier: 13.

³²⁶ Stirnadel, Vesna: Le Point de non-retour – Rekonstruktionsversuche der zerfallenden Identität in den Werken Georges Perecs. 2014: 228.

³²⁷ Vgl. 52. Genau heißt es: „L’admirable, dans les bagues de Winckler, était que les anneaux, une fois entrelacés, ménageaient, sans rien perdre de leur stricte régularité, un minuscule espace circulaire dans lequel venait s’enchâsser la pierre semi-précieuse qui, une fois sertie, serrée de deux minuscules coups de pince, fermait pour toujours les anneaux.“

warum Winckler das Projekt des Millionärs durchkreuzt: Das unberechenbare Spiel wird berechenbar und dient einzig zur Erstellung eines leblosen Schmuckstücks oder weißen Blatts Papier. Für Winckler ist das „diabolique“ (52).

2.2.4 Voir autrement

Der Leser von *La vie mode d'emploi* muss wie Bartlebooth puzzeln, das heißt Erwartungen unterdrücken, Konventionen überdenken, Raum für Unerwartetes lassen, um Dinge anders sehen zu können. Mit Bezug auf Robert Scipions Kreuzworträtsel³²⁸ heißt es im Text, es müsse eine Verschiebung (*déplacement*) stattfinden, die einen anderen Bedeutungsraum öffnet:

„Bartlebooth devait [...] faire basculer sa perception, voir *autrement* ce que fallacieusement l'autre lui donnait à voir [...]. La solution était évidente, aussi évidente que le problème avait semblé insoluble tant qu'il ne l'avait pas résolu, de même que dans une définition de mots croisés [...] on va chercher partout où ce n'est pas ce qui est très précisément énoncé dans la définition même, tout le travail consistant en fait à opérer ce *déplacement* qui donne à la pièce, à la définition, son *sens* et rend du même coup toute explication fastidieuse et inutile.“ (400)

Obwohl Bartlebooth höchst fasziniert ist von Blickwechseln (*changement d'orientation* (459)) – hegt er doch eine Leidenschaft für antike Landkarten mit verschobenen Himmelsrichtungen³²⁹ –, scheint es ihm schwer zu fallen, sich selbst eine solche Verschiebung in der Wahrnehmung zu erlauben. Der englische Millionär lässt in dem von ihm kreierte Lebensprojekt – „un projet [...] maîtrisé d'un bout à l'autre et qui, en retour, gouvernerait, dans tous ses détails, la vie de celui qui s'y consacrerait“ (153) – mit den strikten Regelsystemen keinen Raum für Unerwartetes und damit auch nicht für eine Änderung der Sichtweise, ein *voir autrement*. Es ist kein Platz für das Moment des Clinamens. „By not creating a clinamen in his system, Bartlebooth is

³²⁸ Die Kreuzworträtsel von Robert Scipion wurden 1967 in *Le Nouvel Observateur* und danach in *Paris Match* und in *Canard enchaîné* veröffentlicht. Durch den Mix aus nüchterner Definition, Witz und Doppelsinnigkeit gelten sie als sehr innovativ.

³²⁹ Im Text heißt es: „Ce n'est pas pour son unicité que Bartlebooth s'attacha à cette carte que, tout enfant, il voyait dans le grand hall du manoir où il fut élevé, mais parce qu'elle possède une autre caractéristique: le nord n'est pas en haut de la carte, mais en bas. Ce changement d'orientation, plus fréquent à l'époque qu'on ne le croit généralement, fascina toujours au plus haut point Bartlebooth: cette représentation renversée, pas toujours de cent quatre-vingts degrés, parfois de quatre-vingt-dix ou de quarante-cinq, détruisait chaque fois complètement la perception habituelle de l'espace [...]. Et dans ce renversement minuscule, se dissimulait l'image même de son activité de poseur de puzzle.“ (459f.)

defeated by the unforeseen.“³³⁰ Er ignoriert oder unterschätzt die Spielkomponente des Puzzles und spielt im Sinne Freys *ernst*.

„Der Ernst wäre das Spiel, das sich selber ernst nimmt und damit aufgehört hat, Spiel zu sein. [...] Der Ernst vergißt, daß er nur so tut, als wäre die Ordnung fundiert. Dadurch, daß er es vergißt, ist er der Ernst, aber durch das vergessene Als-ob seines Tuns ist er ein sich selbst gegenüber blindes Spiel.“³³¹

Somit hat das Puzzle für Bartlebooth jeglichen Spielcharakter verloren. Der Millionär wird auf metaphorischer und physischer Ebene blind gegenüber dem spielerischen Akt:

„Pour Bartlebooth, ils n'étaient plus que les pions biscornus d'un jeu sans fin dont il avait fini par oublier les règles, ne sachant même plus contre qui il jouait, quelle était la mise, quel était l'enjeu, petits bouts de bois dont les découpes capricieuses devenaient objets de cauchemars, seules matières d'un ressassement solitaire et bougon, composantes inertes, ineptes et sans pitié d'une quête sans objet.“ (163)

Nicht um zu spielen, sondern um sein Projekt zu beenden, sitzt er Tag und Nacht an seinem Puzzletisch. Er fokussiert sich so stark auf sein Vorhaben, dass er sich immer mehr isoliert, aber „une pièce isolée n'a pas de sens en soi“³³², so Perec in *La Vie: règle du jeu*. So bringt ihm das Spiel, das seinem Leben eigentlich Sinn und Struktur geben soll, nur weitere Sinnlosigkeit und Langeweile.³³³

Mit Bartlebooths Geschichte im Zentrum sind letztlich alle Geschichten in *La vie mode d'emploi* Geschichten über das *voir autrement*. So versucht auch das Ehepaar Danglars, wie Bartlebooth, mit einem Spiel die Langeweile im Alltag zu bewältigen. Der Richter und seine Frau beleben ihr Liebesleben mit Diebstählen und dem damit verbundenen Nervenkitzel. Wegen ihres

³³⁰ Bohmann-Kalaja, Kimberly: Reading Games. An aesthetics of play in Flann O'Brien, Samuel Beckett & Georges Perec. 2007: 219.

³³¹ Frey, Hans-Jost: Der unendliche Text. 1990: 267f.

³³² Hervé/Perec: La Vie: règle du jeu. In : Entretiens et conférences. Vol. I: 1965-1978. 2003: 267.

³³³ Genauso haben auch die Sportspiele für die Athleten von *W* aus Perecs *W ou le souvenir d'enfance* ihren spielerischen Charakter verloren, weil sie bitterer Ernst geworden sind. Wie der Puzzler müssen sie scheitern und können das eigentliche Ziel eines sportlichen Wettkampfes, immer wieder neue Höchstleistungen erbringen, nicht erreichen: „il faut voir fonctionner cette machine énorme dont chaque rouage participe, avec une efficacité implacable, à l'anéantissement systématique des hommes, pour ne plus trouver surprenante la médiocrité des performances enregistrées: le 100 mètres se court en 23"4, le 200 mètres en 51"; le meilleur sauteur n'a jamais dépassé 1,30 m.“ (Perec, George: *W ou le souvenir d'enfance*. 2015: 220.) Dazu s. auch Bohmann-Kalaja: „In *W*, Perec questions the potential ethical dangers for authors constrained by rigid forms. In his parable about an island where inhabitants suffer and die under rigid laws of athleticism, Perec blurs the fine line between rules and their institutionalization into Law.“ (Bohmann-Kalaja, Kimberly: Reading Games. An aesthetics of play in Flann O'Brien, Samuel Beckett & Georges Perec. 2007: 12.)

gesellschaftlichen Status werden sie auch bei den dreistesten Entwendungen nicht verdächtigt,

„il semblait à ce point impossible qu’un grand magistrat et son épouse pussent être suspectés de cambriolage que les témoins préférèrent douter de ce qu’ils avaient de leurs yeux vu plutôt que d’admettre la culpabilité d’un juge“. (473)

Wie Bartlebooth wännen sich die Danglars als Spieler eines vorherschaubaren Spiels – beide Parteien empfinden ihr Spiel als kontrollierbar, als *solitaire*. Das macht sie blind gegenüber überraschenden Eingriffen in ihren Spielbetrieb. Als in der Person des Polizisten Blanchet ein Moment des Clinamens auftaucht, gibt das Ehepaar sein Spiel auf. Blanchet ist der Einzige (die Anti-Regel), der die Danglars für schuldig hält. Bei seinen Ermittlungen findet er Beweise, mit denen er die Danglars erpresst, jedoch übersteigt die Höhe der Geldforderung die finanziellen Möglichkeiten des Richters und seiner Frau. Die naheliegendste Lösung, nämlich Motivation und Ziel ihres Diebstahlspiels monetär auszurichten, kommt für das Paar allerdings nicht infrage. Sie sind unfähig, ihr Spiel anzupassen, unfähig zu einem *déplacement*: „les Danglars se sentaient tout à fait incapables de voler pour de l’argent et ils préférèrent, jouant leur va-tout, prendre la fuite.“ (476) Das Ehepaar wird auf der Flucht festgenommen und zu hohen Strafen verurteilt. Die Danglars entfliehen der spielerischen Unsicherheit und sind wie Bartlebooth letztlich „defeated by the unforeseen“³³⁴, dem Unerwarteten, dem sie in ihrem Spiel keinen Platz einräumen.

Während die Geschichte der Danglars also von einem kontrollierten Lebensstil ohne Freiraum für Unberechenbarkeiten erzählt, befinden sich im Text des Weiteren auch Geschichten über Personen wie David Marcia, in deren Leben der Freiraum überhandnimmt. Als professioneller Motorradfahrer war er ein gewissenhafter junger Mann, doch ein Unfall veränderte ihn grundlegend ins Gegenteil: „Mais son accident en fit un velléitaire, un songe-creux se nourrissant de projets chimériques dans lesquels il engloutit tout l’argent [...]“. (431) Immer beeinflusst von anderen Menschen oder Ereignissen, wird er Autorennfahrer, Schallplattenproduzent und Leiter eines Theaterfestivals, bleibt aber mit allem erfolglos. Im Gegensatz zu Bartlebooths und denen der Danglars sind David Marcias Lebenspläne und Vorhaben flexibel.³³⁵ Was diese zu sehr kontrollieren, reguliert jener zu wenig, und zwar in einem solch hohen Maße, dass es keine Konstante geben kann –

³³⁴ Bohmann-Kalaja, Kimberly: Reading Games. An aesthetics of play in Flann O’Brien, Samuel Beckett & Georges Perec. 2007: 219.

³³⁵ Konsequenterweise ist seine neue Leidenschaft das strategielose Glücksspiel. (Vgl. 433.)

alles ist flexibel. Aber ohne Regel kann es keine Anti-Regel geben und genauso kein *voir autrement*.

Als vorbildhaft für eine Balance zwischen Regel und Freiraum können sodann die Geschichten des Malers Hutting, der Madame Orłowska oder gar die von Bartlebooths Großonkel Sherwood gelten. Hutting folgt in seinem künstlerischen Schaffen ganz der oulipistischen Poetik: Er vereint Freiheit mit Beschränkung³³⁶ und kreiert dabei neue Kombinationen³³⁷. Auf eine künstlerisch problematische Phase reagiert der Maler mit der Erfindung neuer Kunstformen. Er probiert verschiedene Methoden aus, bis er eine mit dem für ihn richtigen Verhältnis von Freiheit und Beschränkung findet. Das Resultat ist die Erfindung der „portrait imaginaire“ (340). Hier bekommt der Portraitierte nur eine geringe Rolle in der Gestaltung des Gemäldes. Genauso wie intertextuelle Referenzen in Perecs Text³³⁸, Valènes Rolle in seinem Gemälde oder die Wincklers im Text, ist der Portraitierte als „fondateur“ (340) nur „modèle *structural*“ (340).³³⁹ „Tout tableau, explique Hutting, et surtout portrait, se situe au confluent d'un rêve et d'une réalité.“ (340) Damit zeichnet diese Kunstwerke genau das aus, was Bartlebooth fehlt: das Moment des Unerwarteten, die Anti-Regel. Durch die für ein Portrait unüblich starke Komponente des Imaginären wird eine Distanz geschaffen, und die Kunstform als solche gerät ins Blickfeld. So erfährt das Konzept *Portrait* eine Erweiterung, ein *voir autrement*.

³³⁶ Er beschäftigt sich mit der Portraitmalerei. Aber: „Son Problème, comme pour ses autres entreprises picturales, était de mettre au point un protocole original, de trouver, comme il le disait lui-même, une recette qui lui permettrait de bien faire sa ‚cuisine‘.“ (337)

³³⁷ In der „*période brouillard*“ (64), die ihn berühmt gemacht hat, übermalt er Kopien berühmter Gemälde mit Nebeneffekten.

³³⁸ Mattenklott spricht von den Romanen im Roman in Form eines Centos: „Mit diesen Erzählstoffen, Geschichten und Romankeimen bezieht sich Perec auf eine traditionelle literarische Spielform: den Cento, ein Gedicht, das aus lauter Zitaten besteht. Die Lebensgeschichten, die Perec erzählt, sind häufig Geschichten aus anderen Büchern, und Tüftler und Literaturkenner legen ihren Ehrgeiz daran, jede Anspielung dieses gigantischen Zitatspiels, das im Deutschen annähernd 900 Seiten füllt, zu verifizieren.“ (Mattenklott, Gundel: Über einige Spiele in Georges Perecs Roman Das Leben Gebrauchsanweisung. 2009: 6.)

³³⁹ In seinem Artikel *Traduire La Vie Mode d'Emploi* berichtet Eugen Hemlé über einige Probleme, die er bei der Übersetzung des Werkes in die deutsche Sprache hatte. Exemplarisch erwähnt er hier die Textpassage, in der Huttings Portrait-Plan dargelegt wird. Die Beschreibungen der einzelnen Portraits und ihres Inhaltes enthalten viele versteckte, intertextuelle Referenzen, die der Übersetzer ohne einen Hinweis des Schriftstellers nicht entdeckt hätte und die eine wörtliche Übersetzung unmöglich machen. (Vgl. Hemlé, Eugen: *Traduire La Vie Mode d'Emploi*. In: Litteratures: Georges Perec. Nr. 7: 99-101, 1983: 99f.) „C'est pour cela que dans la version allemande de la description il se passe dans certains portraits tout autre chose que dans la version française.“ (Fehler im Original, ebd.: 100.) Zum Beispiel wird aus „Tham Douli portant les authentiques tracteurs métalliques“ (ebd.) bei Hemlé im Deutschen „Tham Douli posiert mit...“ (ebd.).

Madame Orłowska repräsentiert dieses Prinzip außerhalb der Kunst. Wahrscheinlich ist sie deswegen auch bei allen Hausbewohnern gleichermaßen beliebt. Sogar Bartlebooth, der sich für die Vorgänge im Haus und seine Bewohner nicht interessiert, freundet sich mit ihr an und zeigt ihr sogar eines seiner Puzzles: „chose qu’il n’avait jamais faite avec personne et qu’il ne fit jamais plus.“ (327) Die Polin schafft es, die Sicht auf ihr Leben zu ändern, als unerwartete Ereignisse eintreten. Sie folgt ihrer Jugendliebe nach Tunesien und heiratet dort. Doch was als glückliche Beziehung anfängt, entpuppt sich bald als Gefängnis aus Eifersucht, dem Madame Orłowska alsdann entflieht.

„Elle mit deux ans à mesurer la distance qu’il y avait entre les rêves qu’ils avaient entretenus pendant dix ans, et cette réalité mesquine qui serait désormais sa vie.“ (326)

Madame Orłowska wird ihrem eigenen Spiel gegenüber nicht blind, sondern ändert ihren Blickwinkel – aus Liebe zu ihrem Mann wird Hass.³⁴⁰

Die meisten Vergleichspunkte mit Bartlebooths Geschichte hat aber wohl die Geschichte seines Großonkels Sherwood, das vermeintliche Opfer einer der berühmtesten Betrugsaffären aller Zeiten. Wie Bartlebooth sucht auch Sherwood vor der Langeweile in seinem Leben Zuflucht im Spiel. So sieht er sich veranlasst, zu glauben, er sei auf der Spur des heiligen Grals. Die im Folgenden groß angelegte, von ihm finanzierte und scheinbar erfolgreiche Suchaktion stellt sich am Ende als detailliert geplante Inszenierung heraus. Allerdings lässt sich erahnen, dass der kranke und melancholische Millionär sich dessen von Anfang an bewusst war.³⁴¹ Im Gegensatz zum Großneffen vergisst der Großonkel nicht, dass das Spiel einen Moment der Unberechenbarkeit beinhalten muss, um zu seiner Unterhaltung zu dienen. Sherwood tut nur so, als ob er die Suche ernst nimmt, und kommt daher in jeder Hinsicht auf seine Kosten.

So ist jede Geschichte aus *La vie mode d’emploi* als eine Parabel zum *voir autrement* zu lesen. Wie Madame Orłowska, Sherwood oder Hutting gibt es diejenigen, die ihrem persönlichen Spiel Raum für das Wirken des Clinamen lassen, diejenigen mit der Fähigkeit, anders zu sehen, und, wie Bartlebooth, das Ehepaar Danglar oder Marcia, diejenigen, ohne diese Fähigkeit.

„Regarde de tous tes yeux, regarde“ (15), zitiert Perec Jules Verne eingangs. Genau hinschauen und verifizieren ist gefordert, dem Unerwarteten Raum

³⁴⁰ „Elle a mit à haïr son mari [...]“. (326)

³⁴¹ Es wird angedeutet, dass Sherwood den vermeintlichen heiligen Gral mit Falschgeld erwirbt: „il n’aurait pas payé pour le vase, mais pour la mise en scène, se laissant appâter, répondant au programme préparé par le soi-disant Shaw avec un mélange adéquat de crédulité, de doute et d’enthousiasme, et trouvant à ce jeu un dérivatif à sa mélancolie plus efficace encore que s’il s’était agi d’un vrai trésor.“ (127)

geben und nicht auf Basis von Konventionen urteilen, wie viele der Figuren aus *La vie mode d'emploi*.³⁴² Figuren, Puzzler und Leser ziehen voreilig Schlüsse, folgen dem Naheliegenden, wodurch ihnen konstitutive Details entgehen.³⁴³ Um das Puzzle zu lösen und den Text zu lesen, muss aber die konstante Bereitschaft dazu gegeben sein, eigene Erwartungshaltungen zu verwerfen. „Erst das Ausbrechen aus den Konventionen der Wahrnehmung ermöglicht dem Puzzleleger, sein Puzzle zu vollenden“³⁴⁴, resümiert Stirnadel. Um den Text und sein Potenzial zu erfassen, muss der Leser folglich der Anti-Regel Raum lassen. Er wird durch die fragmentarische und unkonventionelle Erzählweise immer wieder daran erinnert, aufmerksam zu bleiben, auf Details zu achten und nicht zu schnell zu urteilen. Ein sinnhaftes Zusammenfügen der Textfragmente ist nur ermöglicht, wenn der Leser dem Aufruf zum *voir autrement* nachkommt.

2.3 Das Puzzle und die Textstruktur

Perec beschreibt seinen Text in dem eingangs schon zitierten Interview aus *Jeux & Stratégie* als eine Art puzzlebasierte Erzählmaschine:

„Le puzzle a donné naissance à un homme qui fabriquait des puzzles.
Et le livre entier s'est constitué comme une maison dont les pièces

³⁴² Gespiegelt wird die so dargestellte Beziehung zwischen Leser und Autor oder Puzzler und Puzzlemacher mit der Aufforderung zum Rätseln, zum „voir autrement“ (400), u.a. in der Geschichte zu Bartlebooths Weltkarte von 1503. Der hierauf befindliche Schriftzug, der den Kontinent Amerika bezeichnet, ist lückenhaft. Die fehlenden Buchstaben setzt der ambitionierte Geograph Zaccaria so ein, dass das Ergebnis den sehnstchtig erwarteten und mit Jubel belohnten Beweis für die Entdeckung Amerikas als unabhängigen Kontinent durch Kolumbus und nicht durch Amerigo Vespucci erfolgt ist. Er puzzelt: TERRA COLUMBIA. Nach der Veröffentlichung seiner Forschungsergebnisse erhält er einen Brief, in dem ihm ein Konservator neue Informationen mitteilt, die seine Lösung COLUMBIA zu CONSOBRINIA korrigieren. Zaccaria hat sich von Offensichtlichkeit täuschen lassen. Er ignoriert das, was gegen seine Annahme spricht, und schaut erst durch die Erkenntnisse aus dem Brief genauer hin.

³⁴³ David Bellos erklärt diesen Aspekt zu einem signifikanten Merkmal des Perec'schen Stils. „[...] there are many others where turns of the tale - *peripeteia* - at the ends of chapters, paragraphs and sentences force a reinterpretation of the preceding passages in ways that cannot be foreseen before you have got to the end. [...] Perec's endings force the same kind of fundamental reinterpretation of the very shape of what you have already seen in the same way that solving a part of a jigsaw-puzzle relies on and is consubstantial with a reformulation of your way of seeing the pieces.“ (Bellos, David: Perec's Puzzling Style. In: PN Review 68, Vol. 15, Nr. 6, July/August 1989: 12-17, hier: 16.)

³⁴⁴ Stirnadel, Vesna: *Le Point de non-retour – Rekonstruktionsversuche der zerfallenden Identität in den Werken Georges Perecs*. 2014: 271f. Stirnadel spricht hier vom Prozess des *Lire Autrement* und verweist auf die Erzählung um die Karte, die als Erbstück in Bartlebooths Besitz gelangt ist (Chapitre LXXX). Diese gelte als Illustration des beschriebenen Leseprozesses.

s'agenceraient comme celles d'un puzzle. Et tout cela s'est organisé de manière à donner une machine à raconter beaucoup d'histoires.“³⁴⁵

Einen kurzen Blick in den von Bellos treffend als „machine-room“³⁴⁶ bezeichneten Regelapparat des Textes erlaubt der Autor selbst etwa in dem kurzen Text *Quatre figures pour La Vie mode d'emploi*.³⁴⁷ Mit einer mathematischen Struktur namens ‚Paar orthogonaler lateinischer Quadrate der Ordnung 10‘³⁴⁸ bestimmt er die inhaltlichen Themen der einzelnen Kapitel. Lateinische Quadrate sind $n \times n$ -Matrizen mit n verschiedenen Symbolen, von denen jedes exakt einmal in jeder Reihe und in jeder Spalte vorkommt. In *La vie mode d'emploi* benutzt Perec ein Lateinisches Quadrat in der Grösse 42×10 ³⁴⁹. Die Themen für jedes Kapitel hält er im *cahier de charges* fest:

„Au terme de ces laborieuses permutations, j'en arrivai à une sorte de ‚cahier de charges‘ dans lequel, pour chaque chapitre, était énumérée une liste de 42 thèmes qui devaient figurer dans le chapitre.“³⁵⁰

Sind die thematischen Inhalte einmal bestimmt, müssen sie nur noch zu Geschichten verbunden werden, die sich den aufeinanderfolgenden Transformationen fügen.³⁵¹ Wie die vorangegangenen Betrachtungen besonders aus Kapitel IV.1 zu Percs Spielverständnis vermuten lassen, besitzt dieses Regelwerk Elemente, die sich den Regeln nicht fügen. Zum einen sind mit den Paradigmen FAUX und MANQUE des lateinischen Quadrats Fehler und Leerstellen fest in das System integriert. Als „joker“³⁵² sind sie mehr oder

³⁴⁵ Bens/Ledoux/Perec: Et ils jouent aussi... Georges Perec. Interview in: *Jeux & Stratégie*, N°1, 1980: 30-33, hier: 33.

³⁴⁶ David: Perec's Puzzling Style. 1989: 13.

³⁴⁷ Perec, Georges: *Quatre figures pour La Vie mode d'emploi*. In: Oulipo. *Atlas de littérature potentielle*. 1981: 387-392.

³⁴⁸ In seinem *Cahier des charges* kann man die Themen angeordnet in dem Lateinischen Quadrat nachlesen: www.escarbille.free.fr/vme/vme.php?lmn=32 (27. Februar 2015, 14:30 Uhr, MEZ).

³⁴⁹ Einen Überblick über die 420 Themen, die Perec in seinem Text kombiniert verwendet, gibt es u.a. hier: www.monlivrenumerique.files.wordpress.com/2010/04/capture-d_ecran-2010-04-06-a-19-12-33.png (11. Februar 2015, 14 Uhr, MEZ).

³⁵⁰ Perec, Georges: *Quatre figures pour La Vie mode d'emploi*. In: Oulipo. *Atlas de littérature potentielle*. 1981: 387-392, hier: 392.

³⁵¹ Perec sagt selbst: „Il ne restera plus dès lors qu'à inventer les histoires justifiant ces successives transformations.“ (Perec, Georges: *Quatre figures pour La Vie mode d'emploi*. In: Oulipo. *Atlas de littérature potentielle*. 1981: 387-392, hier: 391.)

³⁵² Magné, Bernard: Transformation of Constraint. In: *The Review of Contemporary Fiction*, Vol. 13.1, 1993: 111-123, hier: 118. Magné weist daraufhin, dass die MANQUE und FAUX Kategorien trotz Integration ins System nicht berechenbar sind: „The underlying constraint is therefore doubly transformed; first, by the strict implementation of a mechanism that specifies to which group of elements GAP and WRONG must be applied; and second, by specifying not a precise element, but a group of four elements, the regulated clinamen incorporates a ‚free-fire zone‘ or, to put it another way, it enfolds its own undermining: you could call it *retrobanding*. [...] WRONG allows the writer a further degree of liberty than GAP, for he decides not only which of the elements to get wrong, but also how he will get it wrong. [...] Each time the overall device throws up GAP and/or WRONG in 10, the writer

weniger berechenbare Variablen des Textkonstrukts, „rules about *how to cheat*“³⁵³, formuliert Bohmann-Kalaja. Zum anderen lassen sich aber auch unerwartete Regelbrüche feststellen. Stirnadel dokumentiert einige Manifestationen solcher Abweichungen:

„So ist zwar in Kapitel LXI, das ein ‚faux‘ vorsieht, auch kein Spiel, das unter ‚automates‘ zu rubrizieren ist, doch der Name einer Tänzerin im Nachtclub, in dem Charles Berger arbeitet, ist ‚Domino‘ [...]. Das Spiel, das eigentlich für das sechzigste Kapitel vorgesehen ist, dort seinerseits aber nicht genannt wird. Auch sollte in Kapitel XI das Puzzle als Spiel vorkommen, in Kapitel XVII die ‚cartes‘, und doch bleibt die Nennung beide Male aus. In Kapitel IX wird die Vorgabe ‚jacquet‘ durch das ‚faux‘ unterlaufen. Allerdings wird in diesem Kapitel auf überhaupt kein Spiel, sei es auch welcher Art, Bezug genommen. Es wird also eigentlich die Kategorie ‚manque‘ umgesetzt, wo die Kategorie ‚faux‘ Vorgabe war.“³⁵⁴

Das Hinzufügen der Anti-Regel oder des Clinamens macht das Regelwerk zum Inhalt dynamisch und bewahrt den Text vor Starre und Vorhersehbarkeit. Mit dem lateinischen Quadrat ist sodann zwar die inhaltliche Konstruktion der Kapitel organisiert, aber die erzählten Geschichten sind noch keine Fragmente. Um sie auf struktureller Ebene in die Form erzählerischer Puzzleteile zu bringen, müssen sie entsprechend arrangiert werden. Ein Puzzler leert die Schachtel aus und arbeitet sich dann durch die zufällig platzierten Einzelteile. Dadurch ist ihm ein grober Überblick über alle Bestandteile und damit der Entwurf einer übergreifenden Puzzlestrategie möglich. Williams erklärt:

„Those with good memories for shapes often start by looking for the pieces with straight edges and assembling the outer border of the puzzle. Others look first for a group of pieces that all have the same distinctive color or pattern, then work out from the color blocks.“³⁵⁵

Dem Leser von *La vie mode d'emploi* wird mit dem Plan des Hauses (s. Abbildung 7), dem Personen- und Sachregister³⁵⁶, der Liste chronologischer

may naturally decide to GAP the GAP or to WRONG the WRONG. It's hardly surprising that Perec yielded several times to the temptation of retrobending his already bent bends.“ (Ebd.: 117f.)

³⁵³ Bohmann-Kalaja, Kimberly: Reading Games. An aesthetics of play in Flann O'Brien, Samuel Beckett & Georges Perec. 2007: 220.

³⁵⁴ Stirnadel, Vesna: Le Point de non-retour – Rekonstruktionsversuche der zerfallenden Identität in den Werken Georges Perecs. 2014: 302. Auch Bohman-Kalaja verweist in *Reading Games* auf die Dehnbarkeit seiner Themenregeln. (Vgl. Bohmann-Kalaja, Kimberly: Reading Games. An aesthetics of play in Flann O'Brien, Samuel Beckett & Georges Perec. 2007: 163f.)

³⁵⁵ Williams, Anne D.: The Jigsaw puzzle. Piecing together a history. 2004: 9.

³⁵⁶ Index, S. 585ff.

Anhaltspunkte³⁵⁷, der Liste einiger erzählter Geschichten³⁵⁸ sowie dem Inhaltsverzeichnis³⁵⁹ als Textbeilage zwar in ähnlicher Weise ein Überblick ermöglicht, jedoch nicht unmittelbar während des Leseprozesses. Denn dieser erfolgt sukzessiv und lässt den Leser die Textsegmente also zeitlich aufeinanderfolgend und nicht simultan wahrnehmen. So wird die Wahrnehmung des Lesers vom Arrangement oder von der Abfolge der einzelnen Textteile gesteuert.

Um die Präsentation der Kapitel-Puzzleteile im Buchformat möglichst unabhängig von ihrem Inhalt, also fragmentarisch, zu gestalten, orientiert sich Perec an der Bewegung des Rösselsprungs und dem damit verbundenen Springerproblem. Zusammen mit dem Lateinischen Quadrat übersetzt der französische Oulipien das Puzzlespiel auf diese Weise in die Literaturproduktion.

Als Schachbrett dient ihm das Wohnhaus mit seinen hundert Räumen vom Keller bis zum Dachgeschoss als 10 x 10-Matrix. Bekannt ist das Phänomen vor allen Dingen als kombinatorisches Problem aus der Mathematik, aber auch als Grundlage spielerischer Rätselformate.³⁶⁰ Dabei besteht die Herausforderung darin, eine Springertour zu finden, die jedes Feld des ausgewählten Spielfeldes nur einmal begeht. Perec findet den Ablauf für *La vie mode d'emploi* nach einigen experimentellen Versuchen:

„Dans le cas particulier de *La Vie mode d'emploi*, il fallait trouver une solution pour un échiquier de 10 x 10. J'y suis parvenu par tâtonnements, d'une manière plutôt miraculeuse. La division du livre en six parties provient du même principe: chaque fois que le cheval est passé par les quatre bords du carré, commence une nouvelle partie.“³⁶¹

Ist der Springer am Ende nur noch einen Zug vom Anfangsfeld entfernt, spricht man von einem geschlossenen Weg, im anderen Fall von einem

³⁵⁷ Repères chronologiques, S. 625ff.

³⁵⁸ Rappel de quelques-unes des histoires racontées dans cet ouvrage, S. 633ff.

³⁵⁹ Table des matières, S. 637ff.

³⁶⁰ Als Rätselformat sind die Schachbrettfelder mit Buchstaben, Silben oder Wörtern besetzt, die dann mit Hilfe der Springerbewegung in die richtige Reihenfolge gebracht werden müssen, um ihren Sinn zu offenbaren. 1759 befasst sich Leonhard Euler, der sich auch umfassend den ‚Lateinischen Quadraten‘ widmete, mit dem Problem und entwickelt und diskutiert seine Lösungsverfahren. „Seither haben sich unzählige Leute, darunter auch viele Mathematiker, mit dem Springerproblem beschäftigt. Es handelt sich aber um ein altes Schachproblem, das in indischen und arabischen Manuskripten des 9. Jahrhunderts bereits beschrieben wird. Während des ganzen Mittelalters und bis heute hat dieses Problem an Interesse nicht verloren.“ (www.library.ethz.ch/exhibit/mathematik/springerproblem.html (9. Februar 2015, 14 Uhr, MEZ).)

³⁶¹ Perec, Georges: Quatre figures pour La Vie mode d'emploi. In: Oulipo. Atlas de littérature potentielle. 1981: 387-392, hier: 389f.

offenen.³⁶² Perec konzipiert – analog zu Wincklers Puzzleplan – eine offene Springertour³⁶³ und fügt auch hier durch die Einbindung eines Clinamens ein unerwartetes Moment hinzu. So lässt er bei durchgehender Nummerierung der Kapitel einen Springerzug aus.³⁶⁴ In Konsequenz landet der Springer durch den 66. Sprung von Mme Moreaus Küche auf Madame Marcias Antiquitätenladen und nicht in der unteren linken Ecke des Hauses, die somit unerzählt bleibt.³⁶⁵ Dieser Sprung außerhalb der Regel hat zur Folge, dass ein Feld der 10 x 10-Matrix nicht vom Springer besetzt wird. Dazu erklärt Perec in *Quatre figures pour La Vie mode d'emploi*:

„On remarquera cependant que le livre n’a pas 100 chapitres, mais 99. La petite fille de la page 295 et de la page 394 en est seule responsable.“³⁶⁶

Das kleine Mädchen (*petite fille*) gehört zu dem Bild auf einer Weißblechdose Mme Moreaus, auf dem es zu sehen ist, wie es in die Ecke eines Kekses beißt.³⁶⁷ Dieser Keks mit abgebissener Ecke verweist auf das Haus, dessen Kellerraum ganz links keine Beschreibung im Text erfährt. Entsprechend gibt es nur 99 Kapitel, und der 100. Raum bleibt ohne Geschichte. Um dies zu untermauern, finden wir die Geschichte des Mädchens bei der gedichtähnlichen Aufzählung der Geschichten Valènes in Kapitel LI unter der Nummer 100 (vgl. 284). Aber nicht nur das Mädchen und die Keksdose sind Ursache dieser Regelabweichung: „Plus profondément, il faut que ce chapitre disparaisse pour casser la symétrie, pour introduire dans le système une erreur“³⁶⁸, erklärt Perec im Interview mit Pawlikowska. Jedes Regelsystem

³⁶² Vgl. www.library.ethz.ch/exhibit/mathematik/springerproblem.html (9. Februar 2015, 14 Uhr, MEZ).

³⁶³ Bartlebooths Büro, das in Chapitre XCIX beschrieben wird, liegt auf dem 10x10 Schachfeld zwei Züge entfernt vom Treppenhaus im 3. Stock aus Chapitre I.

³⁶⁴ Bei Bellos heist es dazu: „The knight moves from grid square 2,8 on the 65th move, to square 1,0 on the 66th, and then to 3,9 on the 67th. The moves are regular, but that 66th move gives no corresponding chapter in the novel. Moves 67-100 thus correspond to chapters 66-99.“ (Bellos, David: Perec’s Puzzling Style. In: PN Review 68, Vol. 15, Nr. 6, July/August 1989: 12-17, hier: 13.)

³⁶⁵ Warum gerade der 66. Sprung für eine Ausnahme der Regel herangezogen wird, erklärt Perec in dem schon zitierten Interview mit Pawlikowska: „[...] je savais que dans ce chapitre 66 le diable allait apparaître; c’était décidé avant, parce que le chiffre 66 a une valeur cabalistique [...]“ (Perec/Pawlikowska: Entretien. In: Littératures, Nr. 7, 1983: 69-77, hier: 70.)

³⁶⁶ Perec, Georges: Quatre figures pour La Vie mode d’emploi. In: Oulipo. Atlas de littérature potentielle. 1981: 387-392, hier: 390.

³⁶⁷ Im Text heißt es: „une vieille boîte à biscuits en fer-blanc, carrée, sur le couvercle de laquelle on voit une petite fille mordre dans un coin de son petit-beurre.“ (380)

³⁶⁸ Perec/Pawlikowska: Entretien. In: Littératures, Nr. 7, 1983: 69-77, hier: 70.

braucht eine Anti-Regel.³⁶⁹ Das bedeutet, dass der Leser bei dem Versuch, für alle Textteile ein sinnstiftendes Ordnungsmuster zu finden, scheitern und einen gewissen Grad an Willkürlichkeit hinnehmen muss. Calvino fasst es treffend zusammen: „[...] questo libro ultracompiuto lascia intenzionalmente un piccolo spiraglio all’incompiutezza“.³⁷⁰

Auch Bartlebooth muss das letztlich einsehen. Vor dem 439. Puzzle sitzend, stirbt er mit dem letzten Puzzleteil in den Händen. „Mais la pièce que le mort tient entre ses doigts a la forme, depuis longtemps prévisible dans son ironie même, d’un W“ (578), während die Form der letzten Aussparung im Puzzle ein X³⁷¹ abzeichnet. Das Puzzle bleibt genauso wie das gesamte Puzzleprojekt unvollständig.

3 Der Text als enzyklopädisches Puzzle

In *La vie mode d’emploi* inszeniert Perec das Puzzle als „le jeu par excellence“³⁷², als Spiel schlechthin, das alle Spiele einschließt. So lässt sich in seinem *cahier des charges*³⁷³ nachlesen, dass Kreuzworträtsel, Buchstaben- oder Wörterrätsel im Text ebenso präsent sind wie Brettspiele oder Glücksspiele. Stirnadel erklärt dazu: „Bleibt man bei Caillois’ Typologie der Spiele, fällt auf, dass sich alle Kategorien in Perecs Cahier des Charges wiederfinden [...]“.³⁷⁴ – Agôn

³⁶⁹ In einem Interview erklärt Perec: „[...] quand on établit un système de contraintes, il faut qu’il y ait aussi l’anti-contrainte dedans.“ (Perec/Pawlikowska: Entretien. In: Littératures, Nr. 7, 1983: 69-77, hier: 70.)

³⁷⁰ Calvino, Italo: Lezioni americane: Sei proposte per il prossimo millennio. 1988: 118.

³⁷¹ Die Form eines X ist nicht zufällig gewählt. Perec schreibt dem X schon in *W ou le souvenir d’enfance* (1975) eine besondere Bedeutung zu. Es ist vielseitiger Platzhalter und Symbol: „Mon souvenir n’est pas souvenir de la scène, mais souvenir du mot, seul souvenir de cette lettre devenue mot, de ce substantif unique dans la langue à n’avoir qu’une lettre unique, unique aussi en ceci qu’il est le seul à avoir la forme de ce qu’il désigne [...], mais signe aussi du mot rayé nul [...], signe contradictoire de l’ablation [...] et de la multiplication, de la mise en ordre (axe de X) et de l’inconnu mathématique, point de départ enfin d’une géométrie fantasmagique dont le V dédoublé constitue la figure de base et dont les enchevêtrements multiples tracent les symboles majeurs de l’histoire de mon enfance: deux V accolés par leurs pointes dessinent un X; en prolongeant les branches du X par des segments égaux et perpendiculaires, on obtient une croix gammée [...]; la superposition de deux V tête-bêche aboutit à une figure [...] dont il suffit de réunir horizontalement les branches pour obtenir une étoile juive [...]“ (Perec, Georges: *W ou le souvenir d’enfance*. 2015: 109f.)

³⁷² Bens/Ledoux/Perec: Et ils jouent aussi... Georges Perec. Interview in: *Jeux & Stratégie*, N°1, 1980: 30-33, hier: 30.

³⁷³ Im *cahier des charges* findet sich das ausgefüllte lateinische Quadrat, das die Themen pro Kapitel bestimmt. 42 thematische Vorgaben treffen dabei auf 10 Werte. Für die Themenvorgabe *jeux* bestimmt Perec folgende zehn Werte:

cartes	dés, osselets	dominos	solitaire	go, échecs, dames	jaquet	mots croisés	puzzle	automates	toupies, bilboquets
--------	------------------	---------	-----------	-------------------------	--------	-----------------	--------	-----------	------------------------

S. www.escarville.free.fr/vme/?lmn (2. März 2015; 15 Uhr, MEZ).

(Wettkampf), Alea (Glücksspiel) ³⁷⁵, Mimicry (Schauspiel) ³⁷⁶ und Ilinx (Schwindelgefühl). Dennoch ist aber das Puzzle auf inhaltlicher ³⁷⁷ und struktureller Ebene konstituierendes Prinzip des Textes. „Im Entwurfsprozess seiner Texte wählt er das zentrale Spiel, kombiniert es mit anderen Spielen, bündelt die Spiele, entwickelt ein kompliziertes System oder Programm von Spielregeln“ ³⁷⁸, so Mattenklott über Perecs Schreibweise. Die konkrete Textkonstruktion folgt den im selbigen beschriebenen Puzzlekonzept unter Zuhilfenahme der aus den mathematischen Problemen des Lateinischen Quadrats und des Springerproblems generierten Contraintes. Perec versteht das Puzzle dabei, wie erwähnt, als „image of something with a piece missing“¹, als das es dem Leser im Text auch präsentiert wird: Das 439. Puzzle von Winckler ist nicht komplettierbar, der linke Kellerraum des Hauses als Puzzle wird nicht beschrieben, und der Text als Puzzle hat nur 99 anstatt 100 Kapitel.³⁷⁹

³⁷⁴ Stirnadel, Vesna: *Le Point de non-retour – Rekonstruktionsversuche der zerfallenden Identität in den Werken Georges Perecs*. 2014: 283f. Stirnadel analysiert und beschreibt die symbolische Verwendung von Spielen im Text, die sich als Dekorationselement oder Gegenstand der gegenwärtigen Aufmerksamkeit eines Bewohners im Haus befinden (ebd.: 282ff.).

³⁷⁵ Anzumerken ist hier, dass Glücksspiele (Alea) im Text zwar erwähnt werden, aber im Gegensatz zu Strategiespielen keine konstitutive Funktion besitzen. Immerhin basieren Sie auf Spielprinzipien, die hauptsächlich auf Glück und Zufall beruhen – für Oulipiens und Freunde des Strategiespiels Go bietet dies keinen geeigneten Fundus für Contraintes. Als Stellvertreter des Zufalls werden Glücksspielelemente sogar ihrem gewöhnlichen Spielrahmen enthoben und in einen anderen Kontext gesetzt. In Kapitel III sind Würfel Bestandteil der strengen Vorprüfung zur Initiation der Novizen der ‚Shira nami‘-Sekte, auf einem Bild mit dem Titel *Ars Vanitatis* in Kapitel XXI finden sich Würfel als Symbol für den Tastsinn; in Kapitel LXIII ist der Würfel nur als Teil des Namens der Hauskatze *Poker Dice* präsent; und diejenigen Charakteren, die sich auf das Glücksspiel also auf den Zufall verlassen, stürzen sich ins Unglück oder gar in den Tod (Kapitel XXI: Antoine und Hélène Brodin).

³⁷⁶ Viele der fiktiven Hausbewohner spielen sich selbst und/oder anderen etwas vor. Gaspard Winckler kreiert Illusionen, Monsieur Danglar ist Richter und Dieb, Anne Breidel betrügt sich und ihr Diätvorgaben, etc. „In *La Vie mode d'emploi* spielen sowohl kindliche Travestie als auch das Verstellungsspiel Erwachsener eine entscheidende Rolle.“ (Stirnadel, Vesna: *Le Point de non-retour – Rekonstruktionsversuche der zerfallenden Identität in den Werken Georges Perecs*. 2014: 284.)

³⁷⁷ David Bellos hat in *Perec's Puzzling Style* einen Einblick in die Ausmaße der intertextuellen Referenzen in *La vie mode d'emploi* gegeben: „there are whole pages of Rabelais and bits of Borges, paragraphs from *Ulysses* – to which British reviewers have flocked as lemmings to a cliff-top – and letters by Flaubert; there is a 4-page cut-out from the Manufrance catalogue, entries from *Robert 2*, lists from Jules Verne, and a mathematical proof of Taylor's lemma from Jacques Roubaud's doctoral thesis.“ (Bellos, David: *Perec's Puzzling Style*. In: *PN Review* 68, Vol. 15, Nr. 6, July/August 1989: 12-17, hier: 15.)

³⁷⁸ Mattenklott, Gundel: *Über einige Spiele in Georges Perecs Roman Das Leben Gebrauchsanweisung*. 2009: 5f.

³⁷⁹ Stirnadel weist darauf hin, dass nicht nur das Haus als Abbild eines Puzzles, eine Leerstelle besitzt, sondern auch fast alle seiner Bewohner: „In der Biographie beinahe jeder Gestalt in *La Vie mode d'emploi* lässt sich eine Leerstelle finden – es sind versehrte

Auch das Textdesign fügt sich dem literarischen Puzzlekonzept. So ist der Text nicht nur auf konventionelle Weise durch die Aufteilung in Kapitel graphisch in Einzelteile getrennt. Zum einen teilen immer wechselnde Embleme den Text innerhalb der Kapitel inhaltlich und optisch in weitere Abschnitte. Zum anderen werden verschiedene Typographien benutzt und Abbildungen von im Text beschriebenen Schildern oder Zeitungsanzeigen eingeschoben, um den optischen Textfluss zu unterbrechen. Es entsteht ein collageartiger Effekt, der das Puzzle als metatextuelle Metapher des Textes im Sinne Magnés weiter bestärkt:

„A l'image du puzzle, l'immeuble servant de cadre au roman se présente comme un ensemble de *pièces* dont chacune fait l'objet d'un chapitre. Le puzzle constitue donc la métaphore métatextuelle majeure d'un récit fragmenté, où les histoires des personnages nous sont livrées par ‚bribes‘, ‚débris‘, ‚esquisses‘, ‚amorces‘ (p. 19) et, à tous les sens du terme, *pièce par pièce*.“³⁸⁰

Die fragmenthafte Textkonzeption visualisiert so das Puzzle als Textmetapher. Mit dem Spiel *par excellence* als Veranschaulichung für das Zusammenspiel aus Einzelteilen als Einzelteil und als Teil eines Ganzen, kreiert Perec Puzzles im Puzzle und macht deutlich, dass jedes zusammengefügte Puzzle wieder nur Teil eines weiteren Puzzles ist. Die Geschichte des Hauses wird zergliedert in die Geschichten der einzelnen Räume, die wiederum aus den Geschichten ihrer Bewohner oder Besucher bestehen. Pro Kapitel setzen sich diese zusammen aus den Themen im Lateinischen Quadrat, welche wiederum bestehen aus „les mots du dictionnaire. Ou les livres que l'on a déjà lus“.³⁸¹ Die räumliche und zeitliche Grenze der Narration – ein Pariser Wohnhaus in der Rue Simon-Crubellier Nummer 11 in einer Momentaufnahme vom 23. Juni 1975 um kurz vor acht Uhr – wird permanent überschritten. Erzählfragmente werden in einen aus dem deklarierten Erzählrahmen hinausreichenden Kontext gebettet, was wiederum dem Wohnhaus den Status als Puzzle abspricht und es auch nur als ein Puzzleteil im endlosen Welt- oder Lebenspuzzle kennzeichnet. Diese Idee vom ständigen Statuswechsel eines Teils von Einzelteil zu (neuer) Gesamtheit und zurück spiegelt den Akt des

Identitäten.“ (Stirnadel, Vesna: Le Point de non-retour – Rekonstruktionsversuche der zerfallenden Identität in den Werken Georges Perecs. 2014: 291.)

³⁸⁰ Magné, Bernard: PERECOLLAGES 1981-1988. 1998: 34.

³⁸¹ Bens/Ledoux/Perec: Et ils jouent aussi... Georges Perec. Interview in: Jeux & Stratégie, N°1, 1980: 30-33, hier: 32.

Reorganisierens von Wörtern aus dem Wörterbuch oder gelesenen Büchern³⁸² wider.

Der Übergang vom Einzelteil zum Teil einer Gesamtheit wird im Text auf metatextueller Ebene als der Spielakt markiert, durch den Literatur entsteht. Zu betrachten sind hier die Wohnung von Monsieur Foureau, das Treppenhaus und auch der gesamte Text zwischen Prolog und Epilog. Während alle Zimmer von ihrem gegenwärtigen Zustand ausgehend beschrieben werden, gibt es im dritten Stock rechts eine Phantomwohnung („appartement fantôme“ (541)), die zur angegebenen Erzählzeit leer ist und nur mit Vermutungen gefüllt wird. Den Eigentümer, Monsieur Foureau, hat niemand jemals gesehen.

„Personne ne semble l'avoir jamais vu. Aucun nom n'est écrit sur la porte palière, ni sur la liste affichée sur la porte vitrée de la loge. Les volets sont toujours fermés.“ (33)

Die Identität des Besitzers der Phantomwohnung bleibt kontextlos und damit fragwürdig und das Fragment ‚Foureau‘ ein einzelnes Puzzleteil ohne einen ihm bestimmten Platz. Die Wohnung selbst besteht also aus drei Zimmern, in denen niemand ist. „Il n'y a personne au troisième droite“ (33), heißt es am Ende von Kapitel III. Allerdings lässt der im *futur simple* verfasste Kapiteleinstieg vermuten, dass dort demnächst die Vorprüfung der Novizen einer japanischen Sekte stattfinden wird. Was sich derweil im linken Zimmer abspielt, sieht aus wie die Szene des Morgens nach einer Party. Der Raum „pourrait offrir les images classiques d'un lendemain de fête“ (168). Auch hier ist die Verwendung des Conditionnel wieder suggestiv, denn der Zeitpunkt der Erzählzeit ist kurz vor acht Uhr abends. Mit der von der Textgegenwart abweichenden Erzählzeit unterstützen die Raumbeschreibungen des linken und rechten Zimmers den „fantôme“-Charakter der Wohnung. Im mittleren, gänzlich mit schwarzer Lackfarbe gestrichenen Zimmer befinden sich dann 21 Stahlstiche in drei Reihen an der Wand. Darauf zu sehen sind 21 weitere potenzielle Geschichten, die die Aussage des Gesamttextes in darstellerischer Kunstform widerspiegeln. Das erste Bild zeigt eine Ameise, die einen Lebkuchenkrumen transportiert, das letzte Bild eine junge Frau, die am Strand einen Fossilabdruck betrachtet. Damit spannt sich der bildliche Erzählbogen von einer ameisenhaften Perspektive, die den Blick auf das große Ganze verwehrt, bis zu einer beobachtenden, teilnahmslosen Haltung, die wiederum Einblick in die Details nicht zulässt. Beispielhaft auf die Hausbewohner

³⁸² Vgl.: „Écrire, pour moi, c'est une certaine façon de réorganiser les mots du dictionnaire. Ou les livres que l'on a déjà lus. Vous voyez que c'est assez banal.“ (Bens/Ledoux/Percec: Et ils jouent aussi... Georges Percec. Interview in: Jeux & Stratégie, N°1, 1980: 30-33, hier: 32.)

bezogen, spannt sich der bildliche Erzählbogen von Bartlebooth zu David Marcia. Auf dem elften Bild in der Mitte der Bilderreihe und genau zwischen den beiden Extrema befindet sich die einzige Szene, in der gespielt wird. Hier spielen zwei Männer mit Karten, auf denen in der Weise einer Mise en abyme dieselben Szenen abgebildet sind wie auf den 21 Bildern. Die offensichtliche Referenz zu Calvins *Il castello dei destini incrociati* verweist hier auf den Akt der literarischen Kombination, der im Dazwischen liegt und ständiger Übergang ist. Die künstlerischen Stahlstiche mit dem Spiel in der Mitte befinden sich wiederum ihrerseits zwischen zwei Extrema: den zwei oulipistischen Kräften Contrainte – disziplinierte Sektenmitglieder – zur rechten und Freiheit – Chaos am Morgen nach einer Party – zur linken.

Die derartige Konstruktion der Geisterwohnung ist sodann als programmatisch für das gesamte erzählte Haus zu verstehen. Die Zimmer des Wohnhauses in der Rue Simon-Crubellier Nummer 11 ummanteln das Treppenhaus als einen Ort, an dem zwar keine Karten gespielt werden, der aber im übertragenen Sinne Reorganisation veranlasst:

„Car tout ce qui se passe passe par l’escalier, tout ce qui arrive arrive par l’escalier, les lettres, les faire-part, les meubles que les déménageurs apportent ou emportent, le médecin appelé en urgence, le voyageur qui revient d’un long voyage. C’est à cause de cela que l’escalier reste un lieu anonyme, froid, presque hostile.“ (21)

In der Mitte oder im Zwischenraum wird gespielt, hier findet Reorganisation und Neuentwicklung statt. Das kalte Treppenhaus und auch das mittlere, schwarze Zimmer von Foureaus Wohnung erinnern dabei in ihrer Feindseligkeit an den Mond aus Calvins *Il castello dei destini incrociati*.³⁸³ In beiden Fällen handelt es sich um einen Ort des Dazwischen, des *Schon* und des *Noch*. Das Treppenhaus ist zwar im Haus, jedoch außerhalb der Wohnbereiche, und Foureaus Wohnung ist weder bewohnt noch unbewohnt. Beide Orte enthalten die Geschichten aller Bewohner und des ganzen Hauses, aber doch niemanden und daher alles und doch nichts.

Schließlich wird dieses Konzept durch die Präambel und den Epilog auch auf den Text übertragen. So sind die Geschichten des Hauses eingerahmt von dem Text über die Kunst des Puzzles, der in Verbindung steht mit dem zur erzählten Textzeit schon verstorbenen Puzzlemacher, und von der Notiz über

³⁸³ S. Kapitel III.2.2.2 der vorliegenden Arbeit. Die verschiedenen Versuche „*d’inventaire de quelques-unes des chose qui ont été trouvées dans les escaliers au fil des ans*“ (391 und 544) erinnern zusätzlich an das „sterminato deposito conserva dentro ampolle messe in fila, [...] le storie che gli uomini non vivono, i pensieri che bussano una volta alla soglia della coscienza e svaniscono per sempre, le particelle del possibile scartate nel gioco delle combinazioni, le soluzioni a cui si potrebbe arrivare e non si arriva...“ (Calvino, Italo: *Il castello dei destini incrociati*. 2012: 39.)

den nach der erzählten Textzeit stattfindenden Tod des Malers. Winckler und Valène als Momente des *Schon* und des *Noch* lassen in ihrer Mitte den Text entstehen und markieren diesen damit auch als Ort des Übergangs. Die beiden Figuren verkörpern die Extrema, die Pole, zwischen denen gependelt wird: Winckler als Rachsüchtiger, der letztlich genauso wie Bartlebooth den Blick für das Ganze verliert und metaphorisch blind wird, und Valène, der sich im Großen und Ganzen verliert:

„Valène, parfois, rêvait de cataclysme et de tempêtes, de tourbillons qui emporteraient la maison tout entière comme un fêtu de paille et feraient découvrir à ses habitants naufragés les merveilles infinies du système solaire [...] Mais non. Rien que ces disputes sordides à propos de baquets, d'allumettes et d'éviers. Et, derrière cette porte à jamais close, l'ennui morbide de cette lente vengeance, cette lourde affaire de monomanes gâteux ressassant leurs histoires feintes et leurs pièges misérables.“ (270f.)

So entsteht eine potenziell unendliche Mise en abyme – eines der von Perec bevorzugten Verfahren³⁸⁴ – auf allen Ebenen: metatextuell, strukturell und intertextuell.

Das unendliche Puzzle aus Puzzlen wird folglich als unvollendbar erkenntlich und erfordert so immer wieder ein Anderssehen, eine Neukontextualisierung, ein neues Spiel. Daher findet der Leser in Kapitel XCIV, „suite et fin“ (544) des Inventarversuchs aller im Treppenhaus gefundenen Dinge, kein Ende, sondern die Ewigkeit in Form einer mit Knöpfen drapierten Go-Position: KO (vgl. 546, Abbildung 9).³⁸⁵ Die Regel des KO, japanisch für Ewigkeit, soll die endlose Wiederholung immer gleicher Positionen der Spielsteine verhindern, d. h. diese Regel erzwingt spielerische Abwechslung und taktische Kreativität im Spielablauf.³⁸⁶ Erkennbar wird die Idee einer offenen Enzyklopädie, wie sie Calvino in *Lezioni americane* beschreibt.³⁸⁷ Da eine solche *enciclopedia aperta*³⁸⁸ die

³⁸⁴ Sagnol erklärt: „La mise en abyme est un des procédés qu'affectionne le plus Perec. La vie mode d'emploi contient de multiples mises en abyme à plusieurs degrés: le projet de Valène, bien sûr, mais aussi de Bartlebooth [...], ou encore celui de Winckler [...] ne sont que des mises en abyme du projet de Perec lui-même“ (Sagnol, Marc: *Des Passages Parisiens à la rue Simon-Crubellier. A propos de quelques motifs benjaminiens chez Perec*. In: *Littératures*, Nr. 7: 91-97, 1983: 94). Er vergleicht Perecs Arbeiten mit denen Benjamins: „Chez Benjamin comme chez Perec, non seulement chaque œuvre est un puzzle, mais l'œuvre de leur vie est, non plus comme chez Hegel un cercle de cercles mais, image vertigineuse d'un monde fissuré, un puzzle de puzzles.“ (Ebd.: 92f.)

³⁸⁵ Des Weiteren ist anzumerken, dass das Kapitel mit folgendem Satz endet: „L'enquête en resta là et l'énigme ne fut jamais résolue.“ (545)

³⁸⁶ Lusson, Perec, Roubaud: *Petit Traité invitant à la découverte de l'art subtil du go*. 2003: 58ff. „Cet échange pourrait se renouveler indéfiniment, et on épuiserait ainsi tous les pions. La règle du KO interdit aux blancs et aux noirs d'épuiser ainsi tous leurs pions restants [...]“ (Ebd.: 58f.)

³⁸⁷ Vgl. Kapitel III.3 der vorliegenden Arbeit.

Darstellung der Multiplizität der aktuellen und potenziellen Relationen zum Ziel hat³⁸⁹, bezeichnet Calvino *La Vie mode d'emploi*, genauso wie seine eigenen Romane *Se un viaggiatore una notte d'inverno* und *Il castello dei destini incrociati*, als einen Hyperroman (*iper-romanzo*)³⁹⁰. Das sind Romane, deren Aufbau dem Modell eines Netzes der Möglichkeiten (*modello della rete dei possibili*)³⁹¹ folgen. Perec liefert ein Sammelsurium an Möglichkeiten, ein Inventar von Schicksalen, Objekten, Lebensmodellen oder auch Spielen – und natürlich von Werken der Weltliteratur. Dabei wird ebenso deutlich, dass es keine abgeschlossene Aneinanderreihung, keine vollständige Inventarliste geben kann. Mit *La vie mode d'emploi* liegt, in Anlehnung an Perecs 1979 veröffentlichtes *Un cabinet d'amateur*³⁹², ein *puzzle d'amateur* vor, also ein Text als Puzzle über ein Puzzle, das wiederum Puzzles enthält, die wiederum Puzzles darstellen etc.:

„*Un cabinet d'amateur* n'est pas seulement la représentation anecdotique d'un musée particulier; par le jeu de ces reflets successifs, par le charme quasi magique qu'opèrent ces répétitions de plus en plus minuscules, c'est une œuvre qui bascule dans un univers proprement onirique [...]“³⁹³

Zusammengefasst erhält der Leser Einblick in diese Traumwelt unendlicher Möglichkeiten durch die fehlende sukzessiv-chronologische Einordnung der Informationsfragmente, die im Text mithilfe der komplexen Spiel-Contrainte strukturiert werden. Es entstehen Diskrepanzen, die den Leserblick zur Neujustierung zwingen (*voir autrement*), denn die Dekonstruktion des Gesamten in Einzelteile und ihre unkonventionelle Anordnung veranlassen, genauer hinzuschauen und die eigene Wahrnehmung zu prüfen. Die Missachtung der Gewohnheiten, der Erwartungen oder der Konvention fordert in diesem Sinne die bewusste, aufmerksame Betrachtung und Infragestellung eben jener

³⁸⁸ Calvino, Italo: *Lezioni americane: Sei proposte per il prossimo millennio*. 1988: 113.

³⁸⁹ Vgl. ebd.: 110.

³⁹⁰ Ebd.: 117.

³⁹¹ Ebd.: 116.

³⁹² Interessanterweise stellt Perec *Un cabinet d'amateur* genauso wie *La vie mode d'emploi* ein Zitat von Jules Vernes voran. Genauso gibt es viele weitere Gemeinsamkeiten, wie z. B. einen Maler, der nur Anekdoten nach bekannt ist oder Bilder, die nur innerhalb anderer Kunstwerke existieren oder eine Person namens James Sherwood.

³⁹³ Perec, Georges: *Un cabinet d'amateur. Histoire d'un tableau*. 1989: 23f. Anzumerken ist hier, dass Perec an späterer Stelle des Textes diese Aussage durch den Kunstkritiker Lester Nowak revidieren lässt: „Il ne s'agit pas, comme je l'avais avancé il y a dix ans dans ma première approche de l'œuvre, d'une démarche ironique visant à réinstaurer l'idée, séduisante certes mais fermée sur elle-même, d'une ‚liberté de l'artiste‘ face au monde qu'il est mercantilement chargé de reproduire, et pas davantage d'une perspective historico-critique assignant au peintre l'impossible héritage d'on ne sait trop quel ‚âge d'or‘ ou ‚Paradis perdu‘, mais, bien au contraire, s'un processus d'incorporation, d'un accaparement: en même temps projection vers l'Autre, et Vol, au sens prométhéen du terme.“ (Ebd.: 84.)

Gewohnheiten, Erwartungen und Konventionen. Daraus folgt eine Verschiebung (*déplacement*) im Wahrnehmungsprozess, die die Sichtweise ändert. Clinamen und Mise en abyme verweisen auf die Unendlichkeit dieses Vorgangs.

Die Parabel von der Beziehung zwischen Bartlebooth und Winckler als Metapher für die Beziehung zwischen Autor und Leser erhebt das *voir autrement* letztlich zu einem *lire autrement*, während die Parabeln der Hausbewohner, die einen internationalen Querschnitt durch diverse Gesellschaftsschichten abbilden, zu einem *vivre autrement* anleiten. So wird das Puzzlespiel als *jeu par excellence* zum Spiel des Lebens.

V

Wie spielt Pastior in *Kopfnuß Januskopf?*

Das schwarze Geheimnis
Ist hier
Hier ist
Das schwarze Geheimnis.
*Eugen Gomringer*³⁹⁴

„Chaque mot poétique est ainsi un objet inattendu, une boîte de Pandore d'où
s'envolent toutes les virtualités du langage.“

Roland Barthes – Le degré zéro de l'écriture

1 Von Sprachspielen und poetischem Unsinn

Für Pastior, den „vor sich hin experimentierenden Denkbildner und Wortingenieur“³⁹⁵, „Klangmagier und Lautakrobaten“³⁹⁶, ist jeder Umgang mit Sprache experimentell poetisch. Auch Texte wie *Das Unding an sich*³⁹⁷, die Niederschrift seiner Poetikvorlesung an der Goethe-Universität in Frankfurt am Main, fügen sich diesem Stil und sind eher Poesie über Poesie als theoretische Abhandlung. Dabei bewegt sich seine Literatur am Rande und manchmal jenseits der konventionellen Sprachgrenzen. Pastior konzentriert sich bei seiner poetischen Arbeit besonders auf den linguistischen Bereich der Phonologie, während er semantische Konventionen vernachlässigt. Daher ist Pastiors Poesie als Klangpoesie der Gattung der Unsinnspoesie zuzuschreiben. Was diese literarische Erscheinungsform ausmacht, erklärt unter anderem Liede 1963 mit einer umfassenden Sammlung poetischer Sprachspiele aus dem vorrangig deutschsprachigen Raum, die den aussagekräftigen Titel *Dichtung als*

³⁹⁴ Zitiert nach: Liede, Alfred: *Dichtung als Spiel. Studien zur Unsinnspoesie an den Grenzen der Sprache*. 1963: 110.

³⁹⁵ Rezension zu *Jalousien aufgemacht*: Frankfurter Allgemeine Zeitung, 08.12.1987: L3. (www.gbv.de/dms/faz-rez/871208_FAZ_0039_L3_0001.pdf).

³⁹⁶ Ebd.

³⁹⁷ Pastior, Oskar: *Das Unding an sich. Frankfurter Vorlesungen*. 1994.

*Spiel. Studien zur Unsinnspoesie an den Grenzen der Sprache*³⁹⁸ trägt. Er erklärt, dass der Übergang von einfachen Phonemanreihungen zu Sprachstoffspielen in Kinderversen seinen Anfang nimmt. Hier trifft man auf Spiele außerhalb („salwi salwi donavie“³⁹⁹) und innerhalb („genesigen“⁴⁰⁰) der Sprachgrenzen. Die Spiele mit dem Sprachstoff formen dann die *Unsinnspoesie*, deren Analyse Liedes erklärtes Ziel ist. Es gebe drei Gattungen: die unliterarische Unsinnspoesie (Kinderverse, Volkslied etc.), halbliterarische Unsinnspoesie (Wortungeheuer, Interpunktionsscherze, Zahlworte, Merkverse, Quodlibet uvm.) und die literarische Unsinnspoesie, um die es im Folgenden gehen soll. Dass „keine *kindliche* Freude dahinter[steckt]“⁴⁰¹, sondern ein ernsthaftes Experimentieren mit dem Ziel, die Sprachgrenzen zu erweitern und neue Sprachmöglichkeiten zu erkunden, zeigt Liede, auf die Geschichte der spielerischen Poesie verweisend, anhand der Rolle der höfischen Dichtung. Eine exemplifizierende Stellung räumt er dabei der orientalischen Poesie ein, die sich gegenüber allen anderen ob ihrer Kreativität und Virtuosität hervortut.

„Der Dichter wird zum scharfsinnigen Denker und Gelehrten, welcher der Sprache auf alle möglichen und unmöglichen Arten neue Kunststücke abzugewinnen sucht.“⁴⁰²

Als Musterbeispiel zieht er die persische Dichtung heran, die „eine unerhörte Fülle literarischer und gelehrter Spiele [umfasst]“⁴⁰³. Die häufigsten persischen Sprachspiele, wie z. B. Anagramm, Palindrom, Lipogramm, Allreime, Pausen oder Figurengedichte, sind auch in der europäischen Literatur stark vertreten. Darauf aufbauend stellt Liede eine Liste literarischer Spiele einschließlich Beispielen und ihrem literaturhistorischen Hintergrund zusammen: von *Anagramm* über *Tiradenreim* bis hin zu *Limericks*.⁴⁰⁴ Auch wenn Liede es nicht direkt formuliert, wird deutlich, dass die hier präsentierten poetischen Formen als Spiele verstanden werden, weil ihre Regeln die bestehenden Sprachkonventionen überstimmen. Dabei wird häufig die Ebene des Sinns oder der Bedeutung vernachlässigt.⁴⁰⁵ In diesem Kontext trägt nicht die Semantik die gestaltende Rolle, sondern vielmehr gewinnen die sinnlich wahrnehmbaren Aspekte der Sprache an Einfluss. Laut Czernin sind dies

³⁹⁸ Liede, Alfred: *Dichtung als Spiel. Studien zur Unsinnspoesie an den Grenzen der Sprache*. 1963. Die Betrachtungen erfolgen mit linguistischem Fokus und schließen die historische Entwicklung der präsentierten Sprachbeispiele mit ein.

³⁹⁹ Liede, Alfred: *Dichtung als Spiel. Studien zur Unsinnspoesie an den Grenzen der Sprache*. 1963: 21.

⁴⁰⁰ Ebd.: 21.

⁴⁰¹ Ebd.: 69.

⁴⁰² Ebd.: 58f.

⁴⁰³ Ebd.: 59.

⁴⁰⁴ Ebd.: 70-266.

⁴⁰⁵ Liede bezieht sich hier auf Gustav Gerber oder Ernst Robert Curtius. (Vgl. ebd.: 64f.)

„Buchstabe und Laut oder Buchstaben- und Lautfolgen, aber auch Metrik bzw. Rhythmik“.⁴⁰⁶

Ebenso wie Pastior widmet sich Czernin, Mitglied der Künstlervereinigung MAERZ, den Vorzügen einer formbestimmten Literatur und der damit verbundenen Sprachkritik. Neben seinen zahlreichen lyrischen Werken setzt sich Czernin aber auch theoretisch und literaturkritisch mit dem Werk anderer Autoren auseinander. In *Die Regel, das Spiel und das Andere*⁴⁰⁷ wendet er sich dem Werk Pastiors zu und kritisiert – bei aller Wertschätzung – an Teilen von Pastiors Dichtung den Mangel an Sinn, verursacht durch die Konzentration auf die sinnlich wahrnehmbaren Aspekte der Sprache. In dem genannten Aufsatz attestiert Czernin der deutschsprachigen Dichtung von „einer der sprichwörtlichen Wolken“⁴⁰⁸ aus zwei antagonistische Tendenzen: eine synthetische und eine analytische. Erstere stehe in der Tradition der Dichtung Grass’ und verstehe Poesie als nicht wesentlich vom Regelwerk der Sprache bestimmt. Vielmehr mache sie aus, was jenseits der Regel ist und über sie hinausgeht. Die sinnlich wahrnehmbaren Aspekte der Sprache, wie der Buchstabe, Laute, die Metrik oder Rhythmik, erfahren gegenüber den nicht sinnlich wahrnehmbaren, wie Grammatik oder Semantik, eine Abwertung. Im Gegensatz dazu versteht die andere Tendenz, ähnlich wie Liede es beschreibt, Poesie als Spiel mit den Sprachregeln. Dieses Verständnis diskreditiert somit das Ungeregelte als unpoetisch bzw. behauptet zuerst einmal, dass das Ungeregelte vom Geregelten getrennt werden könne. Hier sind es die sinnlich nicht wahrnehmbaren Aspekte der Sprache, die in den Hintergrund treten.

Czernin schreibt Pastiors Dichtung eben diese analytische Tendenz zu und stellt sie so in einen unsinnspoetischen Kontext. „In Pastiors Werk herrscht etwas vor, das man Sinn-Freiheit oder Sinn-Anarchie nennen kann.“⁴⁰⁹ Weiter heißt es, er stelle die Sprachregeln ins Zentrum und vernachlässige die Bedeutung. Pastior treibe die analytische Tendenz ins Extrem. Zwar würden verschiedene Poesieglieder in eine überraschende Verbindung gebracht, aber die daraus resultierende Erkenntnis werde nicht in einen semantisch-kontextuellen Rahmen gebettet, um sie mit weitreichenderer Bedeutung zu beladen. Die Regel meine Form und Sinn gleichzeitig, so Czernins Kritik.

„Es ist dieser allzu eng gefasste Begriff der Regel, der in Pastiors Werk die wechselseitige Übertragung der verschiedenen und verschiedenartigen Regelhaftigkeiten, die mit den verschiedenen

⁴⁰⁶ Czernin, Franz Josef: *Die Regel, das Spiel und das Andere. Zum Werk Oskar Pastiors*. In: *Der Himmel ist blau. Aufsätze zur Dichtung*. 2007: 59-86, hier: 62.

⁴⁰⁷ Ebd.

⁴⁰⁸ Ebd.: 61.

⁴⁰⁹ Ebd.: 67.

Parametern des Dichtens verbunden werden können, nicht hinreichend erlaubt; der verhindert, dass jene Regelmäßigkeiten in ein als notwendig erscheinendes Verhältnis zueinander treten können, und der sie einander allzu äußerlich bleiben lässt.“⁴¹⁰

So wird konventionelle Bedeutung zwar unterlaufen, aufgebrochen und ad absurdum geführt, aber nicht neu bewertet. Was bleibt, ist die Erkenntnis, dass alles möglich ist. Sinnbildungen verlieren ihr Gewicht und vermengen sich in einem „Einerlei“.⁴¹¹ Bedeutung wird beliebig, Sinn wird *frei* und *anarchisch*.

Zusammengefasst kritisiert Czernin die unhinterfragte Aufwertung der Regel, die zu einer scharfen Trennung zwischen Regel und Ungeregeltem führt. Dies endet nämlich in der Abwertung und Vernachlässigung dieses Ungeregelten und dadurch auch in der Ignoranz potenziellen Sinns oder – positiv ausgedrückt – in der Arbitrarität. So gesehen findet „Pastiors Dichtung im Horizont von Metaphysikkritik und Positivismus bzw. Anti-Idealismus“⁴¹² statt und steht in der Tradition der Dadaisten und anderer experimenteller Literatur und deren Sinnkritik.

Mit Blick auf diesen literaturhistorischen Hintergrund erklärt Czernin dann, man könne Pastiors Poesie aber auch als „konsequente Antithese gegen Literatur“⁴¹³ lesen, wodurch er seine Kritik damit abschwächt.

„Pastiors Schreiben, sein großzügiges Verwerfen (und auch Verschleudern) bestimmter Möglichkeiten differenzierter Sinnbildung, erscheint dann als eine Art Einspruch gegen die selbstverständliche Dominanz des Sinns vor der Sinnlichkeit, der angeblich selbstverständlichen Ordnung vor der angeblichen Unordnung.“⁴¹⁴

Es erfolgt eine Abgrenzung zum romantischen Geniegedanken, ein Einspruch gegen vorherrschenden literarischen Tiefsinn.

Auf dieselbe Weise findet auch Dencker seinen Zugang zum Sinn der Unsinnspoesie. Im Vorwort zur im Reclam Verlag erschienenen Sammlung deutscher Unsinnspoesie verweist er auf Huizinga und seine Auffassung von *poesis* als Spielfunktion⁴¹⁵, um den Unsinn suggerierenden Ausdruck wie folgt zu beschreiben:

„Meinen wir mit Unsinnspoesie nicht eigentlich Texte, die gegen den herkömmlichen Sinn, gegen die herkömmliche Norm geschrieben

⁴¹⁰ Czernin, Franz Josef: Die Regel, das Spiel und das Andere. Zum Werk Oskar Pastiors. In: Der Himmel ist blau. Aufsätze zur Dichtung. 2007: 59-86, hier: 84.

⁴¹¹ Ebd.: 70.

⁴¹² Ebd.: 74.

⁴¹³ Ebd.: 84.

⁴¹⁴ Ebd.: 84.

⁴¹⁵ Huizinga, Johan: Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. 2009: 133-160.

worden sind? Texte, die mit Absicht Poesie sein, aber anderen Gesetzen, eigenen, selbsterfundenen, gehorchen wollen?“⁴¹⁶

Als Sprachspiel ermögliche sie eine Art Befreiung vom reglementierten Leben und sei „als ganz wesentliches Sprach- und Ideenreservoir anzusehen [...]“. ⁴¹⁷ Hier wird Sprache mit ihren Regeln und Konventionen den Regeln des poetischen Rahmens unterworfen. Sie muss sich beugen und biegen, und meist bleiben dabei Grammatik, Semantik oder auch Orthographie auf der Strecke. Unsinnspoesie wird auf diese Weise als Gegenentwurf verstanden, als Spielraum, der die konventionellen Literatur- und Sprachregeln außer Kraft setzt und damit infrage stellt.

2 Kopfnuß Januskopf – Palindrome zwischen Syntax und Phonologie

Als Gegenstand der Analyse im Rahmen der vorliegenden Arbeit sollte die Wahl auf ein Werk mit besonders signifikanter Präsenz sprachspielerischer Attribute fallen. Erschwert wurde die Wahl dadurch, dass nahezu das gesamte Werk Pastiors sprachspielerisch poetisch ist. Die Entscheidung fiel am Ende auf *Kopfnuß Januskopf – Gedichte in Palindromen* ⁴¹⁸, da zum einen die Beschäftigung mit dem Werk auf einer Leseempfehlung beruht und dies auch für Pastior Grund genug ist, sich ausgiebig mit einem Text zu beschäftigen. So erklärt er im Nachwort zu *Francesco Petrarca – 33 Gedichte* ⁴¹⁹, er habe sich im Rahmen der Verleihung des Petrarca-Preises und auf Anraten Michael Krügers erstmals genauer mit den Sonetten des italienischen Dichters auseinandergesetzt. Erst dann sei ihm die Idee zu seinem Übersetzungsprojekt gekommen. Zum anderen lasse ich mich hier von Czernin leiten, der in dem genannten Aufsatz Pastiors Gedichten in Palindromen eine exemplifizierende Stellung einräumt. Wie zuvor beschrieben, argumentiert Czernin, dass Pastiors Dichtung der von ihm dargestellten analytischen Tendenz folge. Verifizieren lasse sich dies besonders in den Werken mit stark dominierenden Regeln:

„Da die Spielregel *Palindrom* jene ist, die am stärksten determiniert, wird das in *Kopfnuß/Januskopf* am deutlichsten. Hier dominiert die Regel so sehr, dass in den meisten Gedichten alle anderen Aspekte oder Parameter vergleichsweise unwichtig werden; insbesondere Grammatik und Semantik und damit auch alles, was als Gegenstand oder Ereignis

⁴¹⁶ Dencker, Klaus Peter (Hrsg.): Deutsche Unsinnspoesie. 1978: 9.

⁴¹⁷ Ebd.: 15.

⁴¹⁸ Alle nicht weiter spezifizierten Seitenangaben in Kapitel V der vorliegenden Arbeit beziehen sich auf: Pastior, Oskar: *Kopfnuß Januskopf. Gedichte in Palindromen*. 1990.

⁴¹⁹ Oskar Pastior: *Francesco Petrarca. 33 Gedichte*. 1983: 77ff.

behauptet werden kann, müssen sich in hohem Maß dieser strengen Regel fügen.“⁴²⁰

2.1 Das Palindrom – „versus anacyclicus, cancrinus, recurrens oder retrogradiens, [...] vers rétrogradé und Krebsgedicht“⁴²¹

Für die Untersuchung von Pastiors Arbeit mit und am Palindrom ist ein generelles Verständnis für die strenge Poesieform erforderlich. Die Analyse von *Kopfnuß Januskopf* beginnt also mit einer näheren Betrachtung des Phänomens *Palindrom* „[griech. *palindromos* ›zurücklaufend‹]“⁴²². Liede unterscheidet insgesamt zwischen fünf Palindromarten und definiert wie folgt:

„Das (der) Palindrom ist ein Wort, ein Satz oder Vers, den man auch von rückwärts lesen kann, wobei sich der gleiche oder – wenn man den Begriff weiter faßt – ein anderer Sinn ergibt. [...] Wir müßten eigentlich unterscheiden zwischen Palindromen, die Buchstabe für Buchstabe, solchen die Wort für Wort und solchen, die Vers für Vers rückwärts gelesen gleich aussehen oder nur den gleichen Sinn ergeben, dann solchen, deren Sinn, wenn sie rückwärts gelesen werden, ins Gegenteil umschlägt, und endlich solchen, die rückwärts gelesen in einem anderen Versmaß stehen.“⁴²³

Seinen Anfang nimmt das Palindrom mit Sotade und seinem Midas-Epigramm in der griechischen Literatur des dritten Jahrhunderts v. Chr. Einzug in die volkssprachlichen Literaturen erhält die Freude am Palindrom dann wiederum über die an „Krebsen“⁴²⁴ besonders reiche lateinische Literatur. In der deutschen Poesie ist das Palindrom über Epochen hinweg mal mehr, mal weniger stiefkindlich betrachtet worden. Mit Gottsched ist es in der Frühaufklärung gar ganz verschwunden, bis es von Friedrich Rückert, inspiriert durch die orientalische Literatur, Anfang des 19. Jahrhunderts wiederentdeckt wird.⁴²⁵ Ferner finden sich auch im Bereich des Theaters und vor allem der Musik zahlreiche Anwendungsbeispiele. „Palindrome gehören ohnehin zur musikalischen Formsprache, man denke nur an Bachs Kunst der

⁴²⁰ Czernin, Franz Josef: Die Regel, das Spiel und das Andere. Zum Werk Oskar Pastiors. In: *Der Himmel ist blau. Aufsätze zur Dichtung*. 2007: 59-86, hier: 66.

⁴²¹ Liede, Alfred: *Dichtung als Spiel. Studien zur Unsinnspoesie an den Grenzen der Sprache*. 1963: 103.

⁴²² Bußmann, Hadumod (Hrsg.): *Lexikon der Sprachwissenschaft*. 2002: 493.

⁴²³ Liede, Alfred: *Dichtung als Spiel. Studien zur Unsinnspoesie an den Grenzen der Sprache*. 1963: 103.

⁴²⁴ Ebd.: 103. Liede verweist hier auf Beispiele von Vergil, Apollinaris, Onulf von Speyer oder Eberhard Alemannus.

⁴²⁵ Vgl. ebd.: 107ff.

Fuge oder an zahlreiche zeitgenössische Experimente“⁴²⁶, erklärt Liede. Überdies besitzt es zudem eine Verbindung zum Rätselspiel. Das 19. und 20. Jahrhundert brachte viele Palindromrätsel hervor, wie z. B. Fr. Rabeners Rätselsammlung *Knallerbsen, oder Du sollst und mußt lachen. Enthaltend 256 Anekdoten, Schwänke, Räthsel und Räthselfragen* von 1861 oder Joseph Fricks *500 Rätsel und Rätselscherze für Jung und Alt. Ein Bringmichbraus für Schul und Haus* von 1920 belegen.⁴²⁷

Unter den Oulipiens ist das Palindrom aufgrund seiner Formstrenge und wahrscheinlich auch wegen der Nähe zum Rätselspiel sehr beliebt. So war zum Beispiel Perec, laut Rommel, ein Meister des Palindroms⁴²⁸, aber auch Etienne, Braffort oder Queneau bedienten sich dieser poetischen Form.⁴²⁹ In dem Beitrag *Les Palindromes* im *Atlas de littérature potentielle* beschreibt Etienne verschiedene Variationen der Poesieform und führt neben den *palindromes naturels*, die im Großen und Ganzen Palindrome nach Liede's Definition sind, noch die *palindromes composés* an:

„Des groupes de mots qui ne sont pas nécessairement des palindromes naturels peuvent s'organiser en séquences palindromiques. Il est admis que l'on ne tient compte

- a) ni de la séparation entre les mots
- b) ni de la ponctuation
- c) ni des apostrophes, accents et signes diacritiques.“⁴³⁰

Diese zusammengestellten Palindrome gibt es wiederum in verschiedenen Ausführungen: *palindromes syllabiques*, *palindromes de mots*, *palindromes de phrases*, *palindromes bilingues*, *palindromes verticaux*, *palindromes partiels* und auch die *palindromes phonétiques*.⁴³¹ Bei letztgenannter Palindromvariante wird in Erweiterung zu den oben angeführten Definitionen des Palindroms als Poesieform die Ebene des Klangs hinzugefügt: „Ce n'est plus l'orthographe qui compte, mais le son. La phrase est lue à l'envers par *phonèmes*.“⁴³² Pastior arbeitet in *Kopfnuß Januskopf* zu einem Großteil mit phonetischen Palindromen. Was Pastior unter einem Palindrom versteht und wie er mit diesem Sprachphänomen arbeitet, beschreibt er selbst unter anderem im dem Werk

⁴²⁶ Liede, Alfred: Dichtung als Spiel. Studien zur Unsinnspoesie an den Grenzen der Sprache. 1963: 111.

⁴²⁷ Eine Liste an Beispielen historischer und zeitgenössischer Palindromdichtung findet sich auf dem Internetblog *Trauerfreuart – das Palindrom-Blog*. (www.trauerfreuart.blogspot.de)

⁴²⁸ Vgl. Rommel, Thomas: Grundbegriffe der Literatur. 2012: 165.

⁴²⁹ Vgl. Etienne, Luc: Les Palindromes. In: Oulipo. Atlas de littérature potentielle. 1988: 218-226.

⁴³⁰ Ebd.: 219.

⁴³¹ Vgl. ebd.: 218-226.

⁴³² Etienne, Luc: Les Palindromes. In: Oulipo. Atlas de littérature potentielle. 1988: 218-226, hier: 224.

nachgestellten Text *Zum Buch*⁴³³. Demnach sieht und *hört* Pastior Palindrome, „was nie zu hören war, zwingt [ihm] der deutsche Buchstabe übers Aug ins Ohr“.⁴³⁴ (145) Dabei spielt das Konzept der Linearität eine wichtige Rolle. Die Wahl der palindromisch verwendeten Einheiten (Buchstabe, Silbe, Wort etc.) beeinflusst die lineare Rezeption. Wählt man zum Beispiel als Kleinsteinheit „das Wort in seiner Gesamtheit und grammatikalischen Abgegrenztheit als Baueinheit ganzer Sätze“ (145), wird die Syntax ‚gelesen‘. Die Veränderung der grammatischen Funktion der Wörter rückt selbige in den Mittelpunkt der Lektüre. Bei Silben als Kleinsteinheiten aber tritt der Klang in den Vordergrund. „Andere Kleinsteinheiten – andere Linearitäten.“ (146) Schließlich sei Linearität „ja nur ein anderes Wort für Zeitlichkeit“ (147), und die wird im Palindrom umgekehrt und dadurch thematisiert und also exponiert: „Text, der selber sich liest.“ (146) Aus diesem Grund besitzen die Kleinsteinheiten keinen eindeutigen Auftrittszeitpunkt, sondern nur eine „Aufenthaltswahrscheinlichkeit“ (147), denn sie sind zweimal, in einem jeweils anderen Textkontext vorhanden. So betont die zweiteilige Palindromform die „zeitliche Anderswärtigkeit“ (147) der Kleinsteinheiten. Ein derartiger Bruch mit der Linearität ruft dann den Eindruck von Gleichzeitigkeit hervor: Eine Palindromeinheit besteht gleichzeitig an zwei Textorten. Der symmetrische Aufbau des Palindroms macht möglich, dass beide Seiten sich simultan, wie Spiegelbilder, gegenüberstehen.

Allerdings lassen sich im Leseprozess lineare, sukzessive Abläufe nicht unterbinden. Pastior berichtet aus eigener Erfahrung, dass eine Palindromseite „einleuchtender“ (159) zu rezipieren sei als die andere. Und „[s]elbst die Symmetrie scheint irgendwo nicht symmetrisch zu sein, weil sie erkannt werden muß; und das ist nur sukzessive möglich“. (159) Das Palindrom kann also Linearität oder Zeit thematisieren und sich formell davon abheben. Dennoch bleibt der palindromische Rezeptionsprozess selbst dem Konzept unterworfen. Simultanes Wahrnehmen beider Seiten ist nicht möglich. Erst ein Rückbesinnen lässt Symmetrie und Spiegelhaftigkeit der Palindromform in Erscheinung treten. Auf diese Weise wird durch den symmetrischen Aufbau der Vergleich von Palindromteil I und II suggeriert und die Linearität zur Kreisform. Es geht um einen

„[...] Text, der mit sich hadert, nicht metaphysisch, sondern tatsächlich, also vom Anfang, der schon sein Ende ist, über ein dubioses Scharnier zu einem Ende, das schon im Anfang war, das Wort [...]“. (149)

⁴³³ Pastior, Oskar: Kopfnuß Januskopf. Gedichte in Palindromen. 1990: 143ff.

⁴³⁴ Nur so kann zum Beispiel aus ‚*zaren*‘, ‚*ne Rast*‘ oder aus ‚*nordachse*‘, ‚*eskadron*‘ werden.

Um dieses *dubiose Scharnier* werden die Kleinsteinheiten im Palindromtext organisiert. Etienne spricht hier auch von einem „lettre-pivot“⁴³⁵, einem Buchstaben als Dreh- und Angelpunkt, dem Pastiors Scharnierkonzept sehr nahe kommt. Was genau er darunter versteht, erklärt Pastior über Analogien zum *locus amoebius* und dem *Tunneleffekt*. Der *locus amoebius* ist ein Pastior'scher Neologismus. Er ist eine sprachliche Mischung aus dem ästhetischen Begriff des *locus amoenus* und dem biologischen der *Amöbe*, ein „Einzeller, der durch Fließbewegungen des Plasmas ständig die Gestalt wechselt“⁴³⁶. Folglich ist dieser *locus amoebius* als ein idyllischer, fruchtbarer Textort zu verstehen, der stetig fließenden Änderungen unterworfen ist. Gleichzeitig handelt es sich hier um eine Anspielung auf den Astronomen August Ferdinand Möbius und das nach ihm benannte Möbiusband. Der Verweis auf das in sich unendliche Band ohne unterscheidbares Innen und Außen oder Oben und Unten hebt die Allgegenwärtigkeit und Unendlichkeit des Palindromscharniers in seiner Bestimmtheit durch den Wechsel hervor. Diese Bedeutungsgebiete werden durch den Einbezug des Tunneleffekts, einem Terminus aus der Physik, zugleich unterstützt und erweitert.

„Der Tunneleffekt“, heißt es nämlich in Forschung und Wissenschaft, „läßt sich so verstehen, daß ein Elementarteilchen sich niemals an einen bestimmten Punkt im Raum befindet. Es ist ein ausgedehntes Phänomen – eben nicht nur Teilchen, sondern zugleich auch Welle – und hat deshalb auch jenseits einer Barriere eine gewisse Aufenthaltswahrscheinlichkeit.“ (147)

Pastior schreibt *locus amoebius* und Tunneleffekt eine semantische Teilmenge mit dem Scharnier im Palindromtext zu.⁴³⁷ Das Palindromtext-Scharnier ist demnach ein Ort im Text, der wellenhaft die ihn umgebenden Kleinsteinheiten beeinflusst. Das „Scharnierwort“ (152), die „Scharnierzeile“ (158) und auch die Scharniersilbe sind gleichzeitig Ein- und Ausgang des Textgebildes und so Verbindung zwischen Textrealitäten. Hier vereinigen sich zwei Textkomponenten und werden zum Palindrom. Betrachtet man Pastiors Herangehensweise an die Konstruktion seiner poetischen Gebilde, lässt sich erkennen, dass dieser vereinigende Entstehungsprozess ganz im Sinne der oulipistischen Poetik experimentell vollzogen wird. Wie Pastior selbst erklärt,

⁴³⁵ Vgl. Etienne, Luc: Les Palindromes. In: Oulipo. Atlas de littérature potentielle. 1988, 218-226, hier: 219. Die *palindromes composés* bestehen aus den „pairs“, den gleichen, die sich vielleicht nur durch Leerzeichen oder Satzzeichen unterscheiden und den „impairs avec, au centre, une ‚lettre-pivot““. (Ebd.)

⁴³⁶ Die Amöbe wird auch „Wechseltierchen“ genannt. (www.duden.de/rechtschreibung/Amoebe; 07. Oktober 2015, 20:00 Uhr MEZ).

⁴³⁷ Pastior sagt: „Ja, im Palindromtext textet der Tunneleffekt oder locus amoebius seine Analogie zum Scharnier.“ (147)

schrieb er die Palindrome von Hand, indem er sich von beiden Seiten gleichzeitig dem Scharnier näherte, in dem sich der Text dann „im Glücksfall, plötzlich [...] ‚wie selbstverständlich‘ schloß“. (153)

2.2 Die Palindromvariationen im Palindrom

Mit den Gedichten in Palindromen begibt sich Pastior nach eigener Aussage auf die Suche „nach anders bedingten und anderes bedingenden speziellen Kleinsteinheiten für das allgemein tradierte Palindromverfahren“ (149). Der Text ist in fünf Teile strukturiert, in denen jeweils eine andere Palindromform präsentiert wird. Das Formrepertoire erstreckt sich von schlichten Textblöcken über gedichtähnliche Texte hin zu versähnlichen Zeilen:

- I – Wörterpalindromblöcke
- II – Silbenpalindromblöcke
- III – Wörtergruppenpalindromtexte
- IV – Silbenpalindromzeilen mit Achse
- V – Silbenpalindromzeilen ohne Achse

Pastior gibt im Nachwort *Zum Buch* an, er habe mögliche Mischformen wie Palindrompalindrome oder eine Verbindung zu Buchstabenpalindromen nur gedanklich gestreift⁴³⁸, denn sie „hätten abgelenkt und verwässert“ (161). So verzichte auch „die Typographie [...] auf Kinkerlitzchen“ (161) und damit bleibe „[d]as einzige, was im Textteil des Buches gegen die Regeln verstößt, [...] die Gruppenbezeichnungen I-V“ (161). Folglich ist selbst die Textstruktur palindromisch. Die Palindromblöcke werden im Scharnier zu Palindromtext, der dann zu Palindromzeilen wird. Sukzessiv werden die Palindrome konziser, bis sich die Wörterpalindromblöcke und Silbenpalindromzeilen ohne Achse als Extrema gegenüberstehen. Während die Blöcke aufgrund der unstrukturierten Anordnung ihrer Kleinsteinheiten schwierig als Palindrom erkennbar sind, sind es die Zeilen zunehmend wegen des Einbezugs der Klangebene. Als dritter Teil und in der Mitte stehen die wenigen Wörtergruppenpalindromtexte, die genauso wie das Scharnier eines Pastior'schen Palindroms „erst zum Schluß“ (154) hinzukamen. Die Textstruktur ist sodann ein Palindrom auf der Ebene der grammatischen Sprachfunktion der Semantik, die zwischen Syntax und Phonologie, Schrift und gesprochener Sprache pendelt.

⁴³⁸ S. z. B. 83: Wörtergruppenpalindrom aus Wortpalindromzeilen.

2.2.1 Wörtergruppenpalindromtexte (III)

Metatextuelles Thema der Wörtergruppenpalindromtexte, die in der palindromischen Textstruktur von *Kopfnuß Januskopf* die Rolle des Scharniers einnehmen, ist jenes selbst in seiner Funktion als *locus amoebius*. Die einzelnen Scharniere der Palindrome in diesem Textteil verweisen auf Verhältnisse und Objekte, die in Zusammenhang mit dem Scharnier als *locus amoebius* mit Tunneleffekt stehen und insofern seine Funktion und Wirkung näher umschreiben. So ist in der Scharnierwörtergruppe des Wörtergruppenpalindromtextes „geheimnisträgerstart mißglückt...“ (81) die Rede von einem Apokoinu⁴³⁹. Damit wird auf eine grammatische Konstruktion verwiesen, die dem Aufbau eines Pastior'schen Palindroms mit Scharnier prinzipiell sehr ähnlich ist. Als metatextueller Verweis verstanden, lässt sich hier der gesamten Wortgruppe im Scharnier – „kopernikanisch wieder durch apokoinu“ (81) – entnehmen, dass sich das Palindrom um das Scharnier wie die Erde um eine Achse dreht. Auch die Wortgruppenscharniere aller anderen Wörtergruppenpalindromtexte lassen eine derartige Interpretation zu: Das Scharnier ist der Ort, in dem vieles „bereits drin steckt so“ (77), der „ausgelenkt ist vom kegel“ (79), ist ein Ort „der nie wiederholten“ (80) Kleinsteinheiten; „in diesem einen punkt“ (82) „ballt sich ballt was bald sich ballt“ (83). Das Palindrom ist so konstruiert, „daß der bulbus hält“ (78) und die Knospe im Inneren für die nächste Vegetationsperiode bzw. für die andere Palindromseite schützt. In den Scharnieren der Palindrome dieses Textteils findet sich letztlich „alles zum problem“ (84).

Formell arrangiert sind die Wörtergruppenpalindromtexte wie Gedichte, deren Zeilen die einzelnen Wörtergruppen bilden. Diese formieren sich um die Scharnierzeile in der Mitte und werden zu strophenähnlichen Gebilden organisiert. Dabei werden die Palindrome von der Zeile in der Mitte neu strukturiert, insofern neue Zeilenpaarungen bzw. neue Strophen entstehen. Der so beeinflusste Aufbau der rechten Palindromseite suggeriert andere, von der linken Palindromseite verschiedene semantische Zusammenhänge.

Aber nicht nur die veränderte Paarung der Zeilen sorgt für eine Verschiebung der Bedeutung. Durch die Umkehrung der Zeilenabfolge auf der anderen Palindromseite werden kausale Zusammenhänge oder logische Folgerungen

⁴³⁹ Def.: Apokoinu, das: „grammatische Konstruktion, bei der sich ein Satzteil oder Wort zugleich auf den vorhergehenden und den folgenden Satzteil bezieht (z. B. Was sein Pfeil erreicht, *das ist seine Beute*, was da kreucht und fleucht; Schiller)“ (s. www.duden.de/rechtschreibung/Apokoinu (6. Juni 2016, 22 Uhr MEZ)).

sowie auch die Deixis⁴⁴⁰ etwaiger Pronomina geändert. Besonders deutlich wird dies in dem Wörtergruppenpalindromtext „ist die suppe weiß...“ (78). Hier liegt eine häufige Verwendung von Pronomina, die erst im syntaktischen Gefüge ihren Referenten offenbaren, sowie Konditionalsatzkonstruktionen⁴⁴¹, die *per definitionem* ein semantisches Bedürfnis nach einem Hauptsatz hervorrufen, vor. Auf diese Weise wird zum einen die kontextuelle Abhängigkeit von Satzteilen und ihrer Semantik betont und zum anderen die wechselseitige Beziehung zwischen Syntax und Semantik unterstrichen.

„ist die suppe weiß
läuft der löffel krumm

der sich nicht gehört
wo ein knödel schlürft

geh nach oben schon
bis der schädel kommt

wie gefällt dir das
wenn belinda stöhnt

denn der topf zerspringt
weil er ihn ihr nimmt

daß der bulbus hält
weil er ihn ihr nimmt

denn der topf zerspringt
bis der schädel kommt

geh nach oben schon
wenn belinda stöhnt

wie gefällt dir das
wo ein knödel schlürft

⁴⁴⁰ Def.: „Eigenschaft bzw. Funktion sprachlicher Ausdrücke, die sich auf die Person-, Raum- und Zeitstruktur von Äußerungen in Abhängigkeit von der jeweiligen Äußerungssituation bezieht [...]“ (Bußmann, Hadumod (Hrsg.): Lexikon der Sprachwissenschaft. 2002: 150.)

⁴⁴¹ Def.: „Semantisch spezifizierter Nebensatz in der syntaktischen Funktion eines Adverbial. K. erläutern die Bedingung, unter der der im Hauptsatz bezeichnete Sachverhalt zutrifft [...]“ (Ebd.: 363.)

der sich nicht gehört
läuft der löffel krumm

ist die suppe weiß“ (78)

Pronominalphrasen, Adverbialphrasen und Konjunktionen benötigen syntaktisch immer einen Bezug zu einer weiteren Konstituente, einem Antezedens⁴⁴² oder einem Hauptsatz. Die syntaktischen Funktionen wirken nur sukzessiv, was in der Folge die enorme Veränderung auf syntaktisch-semanticischer Ebene bei palindromischer Verwendung erwirkt. Bei der Umkehrung der Reihenfolge ändern sich die syntaktischen Bezüge der Satzteile und damit kausale Zusammenhänge, Folgerungsbeziehungen⁴⁴³ und Deixis. So bezieht sich das Relativpronomen *der* auf der linken Palindromseite rein syntaktisch auf *löffel*, auf der rechten Seite aber auf *knödel*. So heben die Palindrome mit Wörtergruppen als Kleinsteinheit hervor, dass Bedeutung im syntaktischen Kontext entsteht oder zumindest beeinflusst wird. Pronomen, Adverbien und Konjunktionen sind semantische Projektionsflächen, die je nach Aufenthaltsort im Sprachgefüge das eine oder andere bedeuten.

Neben der Wirkung des Scharniers wird in diesen Palindromen auf diese Weise die Suggestionskraft von Wortabfolgen und die damit verbundene Abhängigkeit der syntaktischen Bezüge thematisiert und bewusst. Ähnliche Beobachtungen bezüglich der Syntax lassen sich bei den Wörterpalindromblöcken aus Teil I anstellen.

2.2.2 Wörterpalindromblöcke (I)

Die Kleinsteinheiten der Wörterpalindromblöcke sind Wörter. Bei der Erstellung dieser Palindrome muss, laut Pastior, der syntaktischen Funktion einer jeden Kleinsteinheit eine besondere Gewichtung zuteilwerden.⁴⁴⁴ Wörter mit größtmöglicher syntaktischer Flexibilität und Vielseitigkeit sind gefordert,

⁴⁴² Def.: „In der Linguistik sprachlicher Ausdruck, auf den eine Anapher (z. B. ein Pronomen) beim Referieren zurückverweist: *Caroline, die das fremde Kind zuerst sah, erschrak.* (*Caroline* ist A. zu *die*).“ (Bußmann, Hadumod (Hrsg.): Lexikon der Sprachwissenschaft. 2002: 83.)

⁴⁴³ Hier verwendet in sprachwissenschaftlicher Bedeutung: „Sammelbezeichnung für alle Arten von logischen und intuitiven Schlüssen, die aus einer bestimmten Äußerung ableitbar und Gegenstand logischer und/oder semantischer Beschreibung sind. Vgl. im Einzelnen Äquivalenz, Allegation, Implikation, Implikatur, Präsupposition, Suggestierte Schlussfolgerung.“ (Ebd.: 219)

⁴⁴⁴ Auch im *Atlas de littérature potentielle* wird die Syntax als problematische Größe bei der Erstellung von Wörterpalindromen genannt: „Le renversement syntaxique d'un énoncé pose souvent des problèmes très difficiles contraignant le palindromiste à diverses contorsions [...]“ (Etienne, Luc: Les Palindromes. In: Oulipo. Atlas de littérature potentielle. 1988 : 218-226., hier: 220)

um dasselbe Wort in den Umgebungen beider Palindromseiten sinnhaft zu platzieren:

„Formale Gleichheit unterschiedlicher Funktionen wird da zum Kriterium: homonyme Verbal- und Nominalformen, polyvalente Präpositionen, beiordnende Konjunktionen, manchmal Changieren von transitiven/intransitiven Zuweisungen – und im Bereich der Hauptwörter ein Trend zum (artikellosen) Abstraktum.“ (152)

Zusätzlich zu der reversiblen Umstellung der Wörter beeinflusst die strukturierende und scheinbar regellose Verwendung von Interpunktionszeichen die Veränderung des syntaktischen Kontexts, der hier in den Fokus rückt.

In „gabeln, die auf...“ (21) lassen sich die Auswirkungen dieser syntaktischen und semantischen Verschiebung in Kombination mit der asymmetrischen Verwendung der Interpunktion sehr gut beobachten:

„gabeln, die auf verteilertafeln sich gabeln, gelegentlich durch jungfernzeugung oder reibungsverlust ohne absicht – diese gangart steht drauf. gelegentlich gehen zwar querläufer durch die lappen oder fallen unfallsraten an, nagen an uns: dienen auswege zu anderem flattern, formen gehversuche die schwächen. schritte, die auch zusammen laufen, beschönigen die weichen stellen auseinander, hand in hand mit gabeln – andere gabeln mit, hand in hand auseinander, stellen weichen: die beschönigen, laufen zusammen. auch die schritte schwächen die gehversuche, formen flattern anderem zu. auswege dienen uns an, nagen an unfallsraten, fallen oder lappen die durch querläufer zwar, gehen gelegentlich drauf. steht gangart diese absicht ohne reibungsverlust oder jungfernzeugung durch – gelegentlich gabeln sich verteilertafeln auf, die gabeln.“ (21)

<i>Wort</i>	<i>Rechte PS – syntaktische Funktion</i>	<i>linke PS – syntaktische Funktion</i>
gabeln	Subjekt	Prädikat im Relativsatz
formen	Prädikat	Subjekt
an	Präposition	Teil des Verbs „andienen“
diese	Artikel (Demonstrativum) zu „gangart“	Artikel (Demonstrativum) zu „absicht“

Das Gehörte nimmt keine Rücksicht auf Syntax oder Rechtschreibung: „Was die Wortarten betrifft – vor dem Ohr sind alle Wörter gleich“⁴⁴⁵, wie Pastior sagt. Die konsequente Kleinschreibung erweitert dabei die syntaktischen

⁴⁴⁵ Pastior, Oskar: Das Unding an sich. Frankfurter Vorlesungen. 1994: 38.

Verwendungsmöglichkeiten der einzelnen Wörter genauso wie die unabhängig vom Palindromkonzept angewandte Interpunktion:

„[...] fallen unfallsraten an, nagen an uns; dienen auswege zu anderem flattern, [...] flattern anderem zu, auswege dienen uns an, nagen an unfallsraten, fallen [...]“.

Dadurch, dass sich die Regeln der Grammatik ⁴⁴⁶ den Regeln der Palindromform unterordnen, wird die bedeutungsgebende Rolle der Satzzeichen hervorgehoben.

Die Funktion des Scharnierworts des zitierten Palindroms erfüllt dabei geradezu beispielhaft die Anforderungen eines *locus amoebius* und Tunneleffekts. Als Subjekt des ersten Satzes auf der rechten Scharnierseite eröffnet das Wort *andere* einen neuen oder *anderen* Kontext. Zum einen wird diese Wirkung allein dadurch erreicht, dass das Subjekt wechselt. Zum anderen ist zu bedenken, dass das Subjekt eben *andere* ist und damit auch auf der semantischen Ebene eine Abgrenzung zum Vorhergegangenen bewirkt. Also *gabelt* dieses Palindrom auf syntaktischer und semantischer Ebene. So stellen die Wörterpalindromblöcke dar, wie die syntaktische Funktion eines Wortes seine Bedeutung bestimmen kann. „Zur Hauptperson in diesen Gebilden wird anscheinend die Syntax“ (152), sagt Pastior dazu selbst.

Einen anderen Protagonisten als die Syntax hat offensichtlich der Wörterpalindromblock „korum de : laurum...“ (42), der auf den ersten Blick eher den Silbenpalindromblöcken zuzuordnen wäre. Hier gibt es keine erkennbare Satzstruktur. Vielmehr handelt es sich um eine Aneinanderreihung von durch Doppelpunkte getrennten Wortketten, die, zusammengelesen, an andere Wörter verschiedenster Sprachen erinnern. Damit verweisen sie auf Pastiors „Privatidiom“⁴⁴⁷. Der Oulipien schreibt auf *pastior*:⁴⁴⁸ „[...] kalip eu : kaka du : mika do [...] do mika : du kaka : eu kalip [...]“.⁴⁴⁹ (42)

⁴⁴⁶ Der Begriff Grammatik wird hier in folgendem Sinne verwendet: „(1) G. als Wissen bzw. als Lehre von den morphologischen und syntaktischen Regularitäten einer natürlichen Sprache. In diesem ‚traditionellen‘ Sinne bezieht sich G. auf den formalen Aspekt von Sprache, sodass Phonetik und die Bedeutungsseite der Sprache als spezielle Teilbereiche der Sprachwissenschaft ausgeklammert bleiben. // [...] (4) G. als systematische Beschreibung der formalen Regularitäten einer natürlichen Sprache in Form eines Nachschlagewerkes oder Lehrbuchs.“ (s. Bußmann, Hadumod (Hrsg.): Lexikon der Sprachwissenschaft. 2002: 559f.)

⁴⁴⁷ Pastior, Oskar: Das Unding an sich. Frankfurter Vorlesungen. 1994: 95.

⁴⁴⁸ Dazu Pastior selbst: „Was spreche ich? Klipp und klar pastior. Auch wenn ich es als Privatidiom bezeichne und hin und wieder Krimgotisch nenne, indem ich auf die Randphänomenalität der Gemengelage in jeder Sprachbiographie verweise.“ (Ebd.: 95) Die Sprache Pastior: „die siebenbürgisch-sächsische Mundart der Großeltern; das leicht archaische Neuhochdeutsch der Eltern; das Rumänisch der Straße und der Behörden; ein bisschen Ungarisch; primitives Lagerrussisch; Reste von Schullatein, Pharmagriechisch, Uni-Mittel- und Althochdeutsch; angelesenes Französisch, Englisch ... alles vor einem mittleren

Das Wort ist nicht nur innerhalb eines Sprachsystems polyvalent – wie es die anderen Palindrome dieses Textteils zeigen –, sondern auch sprachübergreifend. Gleichzeitig wird durch die Trennung von Worten in assoziative Sprachteile die morphologische Bedeutung von Silben veranschaulicht. Die ‚Wörter‘ dieses Wörterpalindromblocks besitzen keine grammatikalisch – morphologisch und syntaktisch – eindeutige Funktion, sind aber deswegen nicht ohne Bedeutung. Sie lassen Assoziationen zu und verweisen wenn nicht auf eine konkrete so auf eine diffuse Bedeutungsmenge. Durch das Leerzeichen werden Wörter oder Wortstämme von ihren Affixen getrennt und so die Konstruiertheit von sprachlichen Einheiten exponiert. Jedes Wort besteht wieder aus Wörtern oder zumindest Silben. Damit kann dieses vorletzte Gedicht aus Teil I als Einleitung für oder Vorbereitung auf Teil II gesehen werden.

2.2.3 Silbenpalindromblöcke (II)

Wie die Wörterpalindromblöcke schrieb Pastior die meisten Silbenpalindromblöcke simultan aus zwei Richtungen, von Anfang und Ende auf die Mitte hin. Allerdings arbeitet er bei den Palindromen des zweiten Textteils „doppelt blind“ (153) – für Grammatik und Graphemik –, um sich auf den Sprachklang zu konzentrieren. „Die Silben und das Palindrom – für einen Nichtlinguisten eine aufregende Sache.“ (154) Er stellt schnell fest, wie schlecht es um die „Palindromtauglichkeit“ (153) der deutschen Sprache bestellt ist, die sich unter anderem in der Eintönigkeit ihrer Flexionsformen manifestiert. „Diese penetranten Imperative! Diese langweiligen Infinitive und dritten Personen Mehrzahl!“ (155), beklagt Pastior. Herausgefordert von dem Unwillen der deutschen Silben, sich *palindromisieren* zu lassen, erstellt er sich Silbenlisten mithilfe von Wörterbüchern⁴⁵⁰. Aber er muss letztlich erkennen, dass er nur mit einem sehr begrenzten, *palindrom-aktiven* (vgl. 154) Teil der Silben arbeiten kann.

Vor und nach der Scharniersilbe werden die Kleinsteinheiten der Silbenpalindromblöcke in einen anderen phonologischen und auch semantischen Kontext eingefügt. Spielregeln und -raum des Palindroms werden durch den Einbezug der Klangebene signifikant erweitert. Als

indoeuropäischen Ohr ... und, alles in allem, ein mich mitausmachendes Randphänomen.“ (Ebd.: 67)

⁴⁴⁹ Z. B. *eu* (rumänisch) = betontes Personalpronomen für die 1. Pers. Sing.; *do* (engl.) = Verbform von *to do – tun*.

⁴⁵⁰ Namentlich: Wahrig Deutsches Wörterbuch (Bertelsmann Lexikon Institut im Wissen Media Verlag) und dtv-Lexikon in 20 Bänden (dtv). (Vgl.: 153.)

repräsentatives Beispiel dafür soll hier der Silbenpalindromblock „geh streng diebe...“ (68) herangezogen werden.

„geh streng diebe rübe : klau gestänge prä : geh la geh fü :
behebe sägebier : geh wühr geh voll geh frage nü : geh
schweigemeng : eschweig eh nüge fra : gefolge würde birges
ebe : hebe fügela epre gesten : geh klaube über die stränge“ (68)

Doppelpunkte und Leerzeichen rahmen auf der einen Seite des vier Zeilen langen Palindroms andere Silben ein als auf der anderen und organisieren somit geänderte Zusammenhänge. Auch graphisch besteht so ein asymmetrisches Verhältnis zwischen der einen und der anderen Seite des Palindromscharniers. Die der Palindromstruktur eigene Symmetrie wird aber nicht nur auf der Ebene der Textorganisation übergangen, vielmehr wird auch die graphemische Ebene der des Klangs untergeordnet. So sind es nicht immer die grammatikalischen Silben, die Pastior heranzieht, sondern oft phonologisch-phonetische Einheiten.

„geh streng diebe rübe : klau [...] klaube über die stränge“ (68)

Aber auch Wort- und Silbengrenzen werden nicht immer eingehalten. Es lassen sich Buchstaben oder Phoneme finden, deren Zugehörigkeit zu einem Wort oder einer phonetischen Einheit auf beiden Palindromseiten verschieden und damit nicht symmetrisch abgebildet ist:

„geh streng diebe rübe : klau [...] klaube über die stränge“ (68)

Daraus resultiert, dass man das Palindrom erklingen lassen und phonetisch realisieren muss, um es als solches zu erkennen. War die Hauptperson der Wörterpalindrome noch die Syntax, ist es hier die Phonologie.

Letztlich aber offenbart auch das Aussprechen der Zeile das Palindromgebilde nicht direkt, denn die IPA-Transkription⁴⁵¹ ist häufig so wenig visuell symmetrisch wie das graphemische Abbild. Entsprechend verhält es sich zum Beispiel bei dem oben zitierten Palindromteil, wie folgt:

[ge:] [ʃtɹɛŋ] [di:bə] [ry:bə] : [klaʊ] [...] [klaʊbə] [y:bə] [di:] [ʃtɹɛŋə]

Dennoch ist das Palindrom als solches erkennbar. Weil die graphemische Entsprechung der Kleinsteinheiten immer nur einen Verweis auf diese oder jene Lautgruppe darstellt, bleibt der gemeinsame Nenner der gegenüberliegenden Palindrompartikel wahrnehmbar. Es ist ausreichend, dass die im Palindrom gegenüberliegenden Laute zu demselben Lauttyp⁴⁵² gehören,

⁴⁵¹ Internationales Phonetisches Alphabet (IPA).

⁴⁵² Def.: „**Lauttyp** [Auch: Lautklasse]. Klasse phonetisch ähnlicher Varianten von Lauten (Phon), die durch übereinstimmende auditive, akustische oder artikulatorische Merkmale beschrieben werden können.“ (Bußmann, Hadumod (Hrsg.): Lexikon der Sprachwissenschaft. 2002: 395.)

um einen symmetrischen Aufbau zu kennzeichnen. Die Symmetrie des Palindroms ist hörbar.

2.2.4 Silbenpalindromzeilen mit Achse (IV)

Während der Arbeit mit und an der Liste mit den palindrom-aktiven Silben entdeckt Pastior überrascht immer wieder Palindromzeilen mit einem besonderen Erkenntniswert, die er in Blöcke organisiert als nicht ausreichend gewürdigt sieht. Je mehr er aber von diesen interessanten Kleingebilden findet, desto geringer wird seine Begeisterung. Die zunehmende Anzahl lässt sie von einem unerwartet weisen Aphorismus zu einem einfachen Baustein im Palindromkonstrukt werden. „Nun, das staunende Verpuffen im verpuffenden Staunen war als Begleitmusik zu ihnen mir gerade so eine Erkenntnis“ (159), erklärt er und entscheidet sich nach langem Ausprobieren dazu, die „Splitter“ (158) in „einen langen titellosen Kontext“ zu packen, der „den Einzelzeilen aber genügend Atem läßt“. (158)

Während Etienne im *Atlas de littérature potentielle* zwischen Palindromen mit „un ,trou au milieu“⁴⁵³ und denen mit „au centre, une ,lettre-pivot“⁴⁵⁴ unterscheidet, benutzt Pastior hier das Wort *Achse*, um diejenigen Palindromzeilen mit graphemisch visualisiertem Scharnier von denen ohne aus Textteil V begrifflich unterscheiden zu können.

Die Achse als „Verbindung“ oder „[gedachte] Mittellinie, um die sich ein Körper dreht“⁴⁵⁵ ist das visualisierte Scharnier der kurzen Palindromzeilen. Organisiert werden die Palindrome wieder durch den Sprachklang. Wie die Interpunktion in den Wörterpalindromblöcken wird das Leerzeichen asymmetrisch eingesetzt. So ist die Silbe ganz wie in den Silbenpalindromblöcken aus Teil II auch hier nicht an Wortgrenzen gebunden. Die „[p]honetisch-phonologische Grundeinheit des Wortes bzw. der Rede“⁴⁵⁶ wird zu einer phonetisch-phonologischen Grundeinheit der Zeile. In der Linguistik ist die Silbe strukturiert in:

„(a) Silbenkern (Zeitspanne größter Sonorität), in der Regel durch Vokale als Silbenträger gebildet, und (b) der Lautumgebung (Silbenränder) der Marginalphoneme, die auch als Silbenkopf (Silbenanfang) und Silben und Silbenkoda (Silbenende) bezeichnet werden.“⁴⁵⁷

⁴⁵³ Etienne, Luc: Les Palindromes. In: Oulipo. *Atlas de littérature potentielle*. 1988 : 218-226, hier: 219.

⁴⁵⁴ Ebd.: 219.

⁴⁵⁵ www.duden.de/rechtschreibung/Achse (04. November 2015, 21:44 Uhr MEZ).

⁴⁵⁶ Bußmann, Hadumod (Hrsg.): *Lexikon der Sprachwissenschaft*. 2002: 600.

⁴⁵⁷ Ebd.: 600.

Häufig trennt Pastior Silbenkopf oder -koda und fügt die Elemente zu einem anderen Silbenkern auf der anderen Palindromseite:

„pink empor, camping“ (89)

„mensch wie schwimmen“ (90)

„’s weht strinberg her : beherbergst rindsfett“ (120)

Bei *pink empor, camping* ignoriert oder sprengt Pastior die Wortgrenzen und trennt in *pin-k em-por, cam-ping*. Genauso verhält es sich bei *men-sch wie - schwi-mm-en* und *’s weht- strin-berg -her : be-her-ber-st rind-sfett*.

Durch die Trennung und wortübergreifende Verwendung von Silben wird die Sicht auf die Symmetrie verschleiert und damit erschwert. Gleichzeitig wird wieder die Polyvalenz des Sprachklangs betont. Die Ausklammerung der orthographischen Ebene von Sprache macht es dann auch möglich, innerhalb einer Silbenpalindromzeile die Sprache zu wechseln. Sprachklang kennt keine grammatikalischen oder graphemischen Grenzen; Klänge sind sprachübergreifend kompatibler als Rechtschreibung:

„Judy Garland: gare du jour“ (91)

„er : taubentower“ (93)

„feature kutschervieh“ (94)

„kita kennwort kentucky“ (102)

„juli – only you“ (111)

Ansatzweise strukturiert werden die Einzelzeilen dieses Textteils durch wiederkehrende Palindromzeilen in Form von Uhrzeitangaben, die am Ende wiederum ein Palindrom bilden. Zahlen von null bis zwölf werden um die Scharniersilbe *uhr* zu Silbenpalindromzeilen organisiert. Ausgenommen sind die Zahlworte eins und sieben, denn *ein uhr eins* oder *ein uhr ein* und *sieben uhr sieben* oder *sieben uhr bensie* sind entweder nicht als Palindrome oder Uhrzeitangaben erkennbar. Somit befinden sich im Text insgesamt 21 palindromische Zeilenzeilen in Form eines Wörtergruppenpalindromtextes wie sie in Textteil III mit der Scharnierzeile „zwölf uhr zwölf“ vorliegen (115):

„null uhr null“ (87 und 127)

„zwei uhr zwei“ (88 und 125)

„drei uhr drei“ (93 und 123)

„vier uhr vier“ (96 und 122)

„fünf uhr fünf“ (98 und 121)

„sechs uhr sechs“ (101 und 120)

„acht uhr acht“ (106 und 120)

„neun uhr neun“ (108 und 118)

„zehn uhr zehn“ (110 und 117)

„elf uhr elf“ (112 und 115)

Zeitlichkeit oder Linearität wird hier sprachlich auf zwei Ebenen abgebildet und gebrochen: Durch das Vor- und Zurückzählen thematisiert das Zeitpalindrom Zeit und strukturiert dabei als Element, das einer Nummerierung ähnlich sukzessive Abfolge suggeriert, zugleich den Text. Zeit und Text laufen vor und zurück und werden kreisförmig. Das Bild des Ziffernblatts einer Uhr wird heraufbeschworen und kann als Visualisierung von Pastiors Auffassung des Palindroms, wie sie in Kapitel V.2.1 der vorliegenden Arbeit dargestellt wurde, verstanden werden. Die Zahlen auf dem Ziffernblatt bleiben dieselben, bedeuten aber niemals dasselbe, weil die Zeit mehr als nur Stunden und Minuten ist. Das Datum verändert den Kontext und damit die Bedeutung jeder Uhrzeit. Die Zwölf als Scharnier ändert die Zeiten von *am Morgen* zu *am Abend*. Bei gleicher Bewegung und gleichem Material entsteht in einer kreisförmigen Vor- und Zurückbewegung immer etwas Neues. Mit dem Ziffernblatt einer Uhr als Palindromabbild transportiert Pastior hier seine Vorstellung von Sprache als Zeitraum auf die inhaltliche und strukturelle Ebene des Textes, ganz so wie er sie in *Zum Buch* darlegt:

„[...] im Palindrom kommt Sprache, auch meine, analog wie exemplarisch zum Selbstbewußtsein. Aber nicht ‚durch‘ Zeit, nicht ‚im‘ Raum – sondern eher: ‚Zeitraum *ist* Sprache‘.“ (151)

2.2.5 Silbenpalindromzeilen ohne Achse (V)

Die Silbenpalindromzeilen ohne Achse seien eine „leicht unorthodoxe Unart“ (159) der Silbenpalindromzeilen mit Achse. Hier liegt eine Palindromform vor, die nicht mit einem visualisierten Scharnier arbeitet. Vielmehr sind die Zeilen „reine“ Spiegelung ohne das einfärbende Spiegelmaterial“ (159). Die Palindromseiten fließen direkt ineinander. Also gibt es keine Scharniersilbe, die als sichere Textinsel einen Ort der Orientierung bietet. Ein solcher Aufbau erschwert das Erkennen der Palindromform und macht die Palindrome noch schwindelerregender und zu echten *Kopfnüssen*.

Pastior nutzt wieder den Verweis auf Lauttypen, statt einer genauen Spiegelung des Lauts auf beiden Palindromseiten, sowie die Abweichungstypen, die aus der orthographischen Inkongruenz von Schrift und Sprache resultieren. Die schriftliche Präsentation der Klangpalindrome verschleiert ihre visuelle Symmetrie. Somit sind die Palindrome nicht „augengenau“ (135), wie es eine Palindromzeile aus diesem Teil besonders gut zusammenfasst. Genauso hält Pastior sich wieder nicht an die konventionelle Silbenform.

„sanitäres äser-nizza“ (135)
 „lesesäle“ (136)
 „sarlykschalwar war schalig sari“ (141)
 „bellt's wie zwiebel-
 brüste täbris“ (142)

Rückblickend lässt sich sagen, dass die Silbe als Kleinsteinheit der Silbenpalindrome eine poetische Erweiterung ihrer möglichen Daseinsform erfährt. So sind die Kleinsteinheiten, mit denen Pastior hier arbeitet, nicht immer nur Silben im grammatischen Sinne⁴⁵⁸, sondern können z. B. auch auf morphologischer Basis getrennte und damit nur silbenähnliche Wortteile sein. Insofern war Pastior erfolgreich auf seiner Suche nach „anders bedingten und anderes bedingenden speziellen Kleinsteinheiten“ (149). Er hat die möglichen Formen einer Silbe für oder durch seine poetischen Zwecke angepasst und so erweitert.

2.3 Regelbrüche

Genauso wie auch die Regeln der Sprache nicht bis ins Letzte konsequent sind – wegen der „generelle[n] Unsauberkeit der Sprache, diese Verschmutzung und Verschmutztheit“⁴⁵⁹ –, sind es auch die pastiorschen Palindromregeln nicht.

Bei den Wörterpalindromblöcken aus Teil I wird das Erkennen der Symmetrie der Textform durch die asymmetrische Verwendung von Interpunktionszeichen erschwert, die graphemische Darstellung der Wörter ist jedoch immer deckungsgleich. Die einzige Ausnahme bildet der Block „wo von außen...“ (41). Hier wird aus dem Pronomen *das* nach dem Scharnier die Subjunktion *daß*. Eine Ähnliche Ausnahme findet sich in dem Wörtergruppenpalindromtext „geheimnisträgerstart mißglückt...“ (81), in dem das Wort *geheimnisträgerstart* einmal zusammen und einmal durch einen Bindestrich in zwei Worte getrennt präsentiert wird: *geheimnisträger – start*.

In Teil II gibt es drei Silbenpalindromblöcke, deren Scharnier aus mehr als einer Silbe besteht⁴⁶⁰, obwohl das Scharnier immer die Form der für das jeweilige Palindrom gewählten Kleinsteinheit besitzt. Im Wörterpalindrom ist es ein Wort, im Silbenpalindrom eine Silbe. In Teil IV findet sich dieses

⁴⁵⁸ Def.: „Phonetisch-Phonologische Grundeinheit des Wortes bzw. der Rede, die zwar intuitiv nachweisbar ist, wissenschaftlich aber nicht einheitlich definiert wird.“ (Bußmann, Hadumod (Hrsg.): Lexikon der Sprachwissenschaft. 2002: 600f.)

⁴⁵⁹ Pastior, Oskar: Das Unding an sich. Frankfurter Vorlesungen. 1994: 42.

⁴⁶⁰ „aus herzen stellten“ (50) – Scharnier: *stet unkerant*; „und hat was“ (72) – Scharnier: *und hat*.

Phänomen noch einmal in einem der Silbenpalindromzeilen mit Achse.⁴⁶¹ Fernerhin gibt es dann unter diesen Palindromen auch welche ohne Achse, wie z. B. „monde die den dandydämon“ (88) oder „(léo au lait)“ (110).⁴⁶² Gleichzeitig finden sich unter den Silbenpalindromzeilen ohne Achse in Teil V zwei mit Achse: „fern ufo sah sappho ufern“ (131) und „eh ly dali eh“ (139). Darüber hinaus lassen sich in den Textteilen IV und V aber noch weitere Unregelmäßigkeiten ausmachen. Es liegen vier Silbenpalindromzeilen vor, in denen neben dem Scharnier noch eine Silbe zu finden ist, die nicht wiederholt wird. So liest man in Teil IV z. B. „die sich phasig“ (107), „diese phase“ (107) oder „visieren sie“ (127); und „inder indirekt rekt inderin“ (132) in Teil IV. Selbst bezüglich des Klangs bewegt sich Pastior an manchen Stellen außerhalb der Lauttoleranz, die die Symmetrie des Palindroms bewahrt, z. B. „diese schiefer schießen die“ (124) und „den weder“ (125) in Teil IV sowie „bis amos oder dero mosambique“ (137) in Teil V. Hier gehören die Phone der betreffenden Silben nicht denselben Lauttypen an. Diese Unregelmäßigkeiten lassen Raum für das potenzielle Wirken des Clinamen und erfordern eine ständige Aufmerksamkeit des Lesers. Weil es immer irgendwo hakt, bleibt das Erkennen der Palindrome eine beständige Herausforderung.

2.4 Die semantische Ebene und das Ungeregelte

2.4.1 Semantische Arbitrarität als *Eigengeräuschlichkeit*

Pastiors Palindrome wirken nicht nur auf der Ebene der sinnlich wahrnehmbaren Sprachaspekte. In einer weniger geregelten Weise arbeitet der Autor nicht nur mit Klang, Rhythmik, Metrik oder Schrift, sondern auch mit dem assoziierten Sinn der Palindrompartikel. Mit einem von Pastior selbst verwendeten Begriff soll dieser Sprachaspekt hier als „Eigengeräuschlichkeit“⁴⁶³ bezeichnet werden. Der Begriff stammt aus dem Nachwort zu seinen *33 Gedichten*, für die er, ohne des Italienischen mächtig zu sein, Gedichte von Petrarca übersetzt hat. Obwohl er sich den Texten mit Wörterbüchern und grammatischem Hilfswerk ausgestattet nähert, vertraut er beim Übersetzen vorrangig auf die Assoziationen, die ihn bei der Beschäftigung mit den italienischen Texten überkommen. Er ist neugierig darauf, was „sich während der Kenntnisaufnahme durch Sprache ergeben

⁴⁶¹ „gleich vergleichen den vergleich“ (126) – Scharnier: *gleichen den*.

⁴⁶² Weitere Beispiele: „den seine nähseiden“ (89); „mensch wie schwimmen“ (90); „koloniereserve wässere nie loco“ (94).

⁴⁶³ Oskar Pastior: Francesco Petrarca. 33 Gedichte. 1983: 78.

könnte“.⁴⁶⁴ Auf diese Weise findet er *seinen* Petrarca. Neben der Neugier gibt Pastior aber noch einen weiteren Grund für die Motivation zu diesem Projekt an:

„Hinzu kamen der Reiz und das akrobatische Schwindelgefühl, ohne Netz (ohne akademisches Rüstzeug) unter die Kuppel einer fremden Sprache zu treten, sozusagen in einen Raum, in dem die *Eigengeräuschlichkeit* überdeutlich wird.“⁴⁶⁵

So basiert seine Übersetzung auf seinen Sprachkenntnissen und persönlichen Spracherfahrungen. Ungeachtet der Orthographie, Grammatik und auch eigentlichen Semantik hört Pastior in den Wörtern Bedeutung. Der Wortklang evoziert Assoziationen, die dem Wort Sinn übertragen. Aufgrund der Subjektivität und Unkontrollierbarkeit dieser bewussten oder unbewussten Gedankenverknüpfungen, handelt es sich um undifferenzierbaren Sinn – also weniger um einen Klang als um ein Geräusch.⁴⁶⁶ Diesen unregelmäßigen Bedeutungsaspekt der Sprache betont Pastior in fast all seinen Werken, ist doch fast immer „vor allem das Ohr Ausgangspunkt der Gedichte“⁴⁶⁷, wie es bei Czernin treffend heißt.

In den hier zu analysierenden Palindromgedichten spielt die *Eigengeräuschlichkeit* der Kleinsteinheiten, ob der oben schon erwähnten enormen Regelstrenge und der damit verbundenen Vernachlässigung der semantischen Ebene, eine große Rolle für den Sinnbildungsprozess. Das Titel-Palindrom *Kopfnuß Januskopf* ist hier prototypisch. Es handelt sich dabei um ein Silbenpalindrom, das sich am Klang seiner Kleinsteinheiten orientiert. Die semantischen Hintergründe, die *Eigengeräuschlichkeit* dieser beiden Worte als Titel offenbaren, was den Leser der *Gedichte in Palindromen* erwartet. So hat das Wort *Kopfnuss* in der deutschen Sprache laut Duden zwei Bedeutungen:

- „1. leichter Schlag mit den Fingerknöcheln gegen den Kopf
2. besonders schwierige Denkaufgabe“⁴⁶⁸

Damit koppelt Pastior seine Palindrome an die Idee vom Rätseln und beschwört so auch gleich eine Verbindung zum Spielerischen herauf. Durch die Scharnier-Silbe *Ja* wird aus dem *Nuss/Nuskopf* sodann ein *Ja-nuskopf*. Januskopf bezeichnet einen „Kopf mit zwei Gesichtern als bildliche

⁴⁶⁴ Oskar Pastior: Francesco Petrarca. 33 Gedichte. 1983: 78.

⁴⁶⁵ Hervorhebung durch die Verfasserin. Ebd.: 78.

⁴⁶⁶ Def.: „etwas, was akustisch mehr oder weniger stark wahrgenommen wird (und was ohne bewusste Absicht durch etwas in Bewegung Befindliches oder Gesetztes entstanden ist).“ (www.duden.de/rechtschreibung/Geraeusch_Laut_Ton_Brummen (13. September 2016, 16 Uhr MEZ)).

⁴⁶⁷ Czernin, Franz Josef: Die Regel, das Spiel und das Andere. Zum Werk Oskar Pastiors. In: Der Himmel ist blau. Aufsätze zur Dichtung. 2007: 59-86, hier: 66.

⁴⁶⁸ S. www.duden.de/rechtschreibung/Kopfnuss (05. Oktober 2015, 19:30 MEZ).

Darstellung des Janus⁴⁶⁹, in adjektivischer Verwendung steht der Ausdruck als Synonym für „doppelgesichtig“⁴⁷⁰. Allerdings hat der römische Gott Janus mehr als nur zwei Gesichter. Die *Eigengeräuschlichkeit* dieses Wortes wandelt sich in ein tosendes Rauschen: Janus ist Herrscher über alle Türen und Zugänge – in der lateinischen Übersetzung mit dem Wort *ianua* bezeichnet. Aus dieser Funktion geht hervor, dass er allgemein als Gott des Anfangs und gleichzeitig des Endes und damit der Zeit an sich gilt und aus diesem Grund auch Namensgeber des ersten Monats im Jahr, des Januars, ist. Gleichzeitig wird er, als Gott des Gegensatzpaares Anfang-Ende, auch immer wieder als elysische Metapher für den Dualismus herangezogen.⁴⁷¹ Janus ist die Sonne und damit dem Apollo gleichgestellt, lautet die Auffassung von Lutatius. Für Messala und Varro ist er als Gott des Weltanfangs gleich der Weltseele oder Erinnerung an den Akt der Welterschöpfung. Des Weiteren existiert die Auffassung von Janus als eines Weltpförtners und des Prinzips der Dualität aller Bewegungen (nach Nigidius Figulus), die auch Ovid in seinen Metamorphosen aufgegriffen hat. Der Gott wird aber auch als Mittler zwischen Diesseits und Jenseits interpretiert (nach Gavius Bassus) und schließlich auch als Gott der Zeit überhaupt (nach Fonteius).⁴⁷² Es wird treffend von einer „Polarität im Wesen des Gottes“⁴⁷³ gesprochen.

Die Palindromposition des *Januskopfs* als Scharnier und daher gleichzeitig Anfang der rechten Palindromhälfte und Ende des Palindroms bildet seine geräuschvolle Bedeutung ab. Im Zusammenspiel der beiden Palindromseiten ergibt sich dann neue Bedeutung. So sind alle Palindrome ein schriftgewordener *Kopfnuß Januskopf*: zeitthematisch, dualistisch, bipolar, vermittelnd und rätselhaft. Der Titel und seine *Eigengeräuschlichkeit* sind Programm.

⁴⁶⁹ S. www.duden.de/rechtschreibung/Januskopf (05. Oktober 2015, 19:45 Uhr MEZ).

⁴⁷⁰ S. www.duden.de/rechtschreibung/januskoeopf (05. Oktober 2015, 21:00 MEZ).

⁴⁷¹ Neben dem Bezug zur Doppelgesichtigkeit und zum römischen Gott soll hier auch noch auf weitere Verwendungen des Wortes *Janus* hingewiesen werden. So ist ein *Januswort* in der Linguistik ein Wort mit einer gegenteiligen Bedeutung (z. B. etw. anhalten und jmd. zu etw. anhalten), auch *Autoantonym* genannt. Im Märchenschach, einem „[modernen] Teilgebiet des Problemschachs mit zum Teil neu erfundenen Figuren oder mit verändertem Schachbrett“ (www.duden.de/rechtschreibung/Maerchenschach), gibt es den Janus, eine Figur, die sich wie Springer oder Läufer bewegen darf. Gleichzeitig gibt es das sogenannte Janusschach, auch bezeichnet als Superschach. Gespielt wird auf 10x8 Feldern mit der zusätzlichen Janus-Figur (www.janusschach.de). Und *Der Januskopf* ist auch der Titel eines Horror-Stummfilms aus dem Jahr 1920 unter der Regie von F.W. Murnau. Die Handlung lehnt sich an Stevensons *Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde* von 1886 an.

⁴⁷² Vgl. Börtzler, Friedrich Dr.: Janus und seine Deuter. In: Abhandlungen und Vorträge. Hrsg. von: Bremer Wissenschaftliche Gesellschaft. Heft ¾: 103-196. Juni 1930: 107f. Börtzler stellt eine lesenswerte Sammlung über Janusdeutungen aus literatur-, religions- und geistesgeschichtlichen Einzeluntersuchungen zusammen.

⁴⁷³ Huth, Otto: Ein Beitrag zur altrömischen Religionsgeschichte. 1932: 14.

Dabei spielt das semantische Rauschen für einige Palindrome eine wichtigere Rolle als für andere. So kommt der Aspekt der *Eigengeräuschlichkeit* vor allen Dingen bei der Rezeption der Palindrome zum Tragen, in denen Pastior die Sprache bis zu Unkenntlichkeit spaltet⁴⁷⁴ oder viele Neologismen⁴⁷⁵ verwendet. Generell gewinnt er überall dort an Bedeutung, wo keine andere Ebene von Text oder Sprache Bedeutung generiert. Aus diesem Grund ist die Rezeption der Palindrome in Zeilen besonders auf die *Eigengeräuschlichkeit* angewiesen, da weder die Form noch die inhaltliche Textumgebung bei der Bedeutungsbildung unterstützen können. In diesem Sinne wirken die ersten beiden Zeilen aus Teil IV *Silbenpalindromzeilen mit Achse* wie eine Einführung:

„hängematte : zum thema gehen

(kurzen tag auf akzentcour)“ (87)

Die Hängematte bringt uns zum Thema: Wie ein Scharnier verbindet sie zwei Bäume, Pfosten oder eben andere Dinge, die ohne die Hängematte keine Verbindung oder Beziehung hätten. Schickt Pastior den Leser in diese Hängematte *auf akzentcour*? Das aus dem Französischen stammende Wort *Cour* (auch Redensart oder Sprichwort) ist rein phonologisch betrachtet ähnlich dem deutschen Wort *Kur*.⁴⁷⁶ Methode oder Mittel der [ku:ɐ̯] ist der Akzent. Hier kann es sich um den Akzent eines Wortes, also seine Betonung, handeln oder aber auch um den Akzent eines Sprechenden. Im Text heißt es auch grammatikalisch nicht ganz einwandfrei, aber umgangssprachlich durchaus verständlich, *auf* und nicht *in* Kur/Cour. Werden die Sprachautomatismen des Lesers behandelt? Oder nimmt Pastior den Leser mit *auf* eine *Tour*? Programmatisch für Pastiors Palindrome, ist auch hier mehr zu hören als zu sehen.

2.4.2 *Eigengeräuschlichkeit* als Problem

Das Problematische an der in Kapitel V.2.4 beschriebenen Art von semantischer Referenz ist, dass sie in einem unkanalisierten Bereich bleibt, womit Czernins Kritikpunkt wieder in den Fokus rückt. Der poetische Regelrahmen dient Pastior als künstlich geschaffene Umgebung, um die konventionellen Regeln der Sprache zu überstimmen. Bestehen oder geltend bleiben dabei lediglich die Regeln der Phonetik und der Semantik, für die der

⁴⁷⁴ S. z. B. „korum de“ (42).

⁴⁷⁵ S. z. B. „pelikauen“ (60).

⁴⁷⁶ [ku:ɐ̯]. S. www.duden.de/rechtschreibung/Kur_Behandlung_Pflege und www.duden.de/rechtschreibung/Cour_Hof (23. Oktober 2015, 22 Uhr MEZ). Wie schon deutlich wurde, arbeitet Pastior stark mit dem Sprachklang und nutzt für seine Palindrome häufig gleichklingende, aber semantisch und graphemisch verschiedene Sprachpartikel.

formale Regelrahmen des Palindroms allein keine ‚Ersatz‘-Regeln bietet. Artikulation und Sinnzuweisung funktionieren weiterhin wie außerhalb des poetischen Spielbereichs. Somit kreiert Pastior einen literarischen Spielraum, der zwar eigenen Formregeln folgt, aber keinen eigenen Regeln für die Zuweisung von Bedeutung. Das heißt, das semantische Wertesystem stimmt mit dem der außerliterarischen Realität überein.

Die Regel soll Form und Sinn bestimmen und beide Rollen bei der Kreation des Spiels übernehmen. Das aber führe, laut Czernin, zu einem „Unterlaufen des Sinnbildens“⁴⁷⁷. So ist das vorherrschende Thema der Gedichte in Palindromen ihre Palindromhaftigkeit, zusätzliche Bedeutung auf der semantischen Ebene aber wird vernachlässigt.

Das Ungeregelte der Sprache im Sinne Czernins ist damit nicht Teil des Rahmens, so wie bei Calvino oder Perec. Diese fügen mit Schloss und Taverne oder Pariser Wohnhaus ihren Regelrahmen in einen noch einmal von der außerliterarischen Welt abgegrenzten Raum, in dem das Ungeregelte am Ende doch noch geregelt wird. „So treffen [bei Pastior] das präterminierend Geregelterte und das, was sich so klarer Regelung entzieht, häufig unmittelbar und unvermittelt aufeinander“⁴⁷⁸, erklärt Czernin. Wie oben beschrieben, ist eine potenzielle Folge davon das Aufkommen von semantischer Arbitrarität. Das mache aus Pastiors Werken möglicherweise ein „allzu harmloses Vergnügen“⁴⁷⁹, gibt der österreichische Dichter zu bedenken. Ungeregeltes und Geregeltertes werden nicht kontrolliert in Beziehung gesetzt, vielmehr wird der Leser den Eindrücken der aufgedeckten *Eigengeräuschlichkeit* der Palindrompartikel überlassen. Dergestalt erschwert das tosende Rauschen den Überblick und verhindert das Erkennen größerer Zusammenhänge. Laut Czernin laufe „jener Prozess [...], dessen Ergebnis erst eine notwendige Beziehung zwischen Form – verstanden als Sinn der sinnlich wahrnehmbaren Seiten der Sprache – und den anderen Aspekten von Dichtung wäre“⁴⁸⁰, häufig nicht ab. Die zusätzliche Ebene mit zusätzlichen Regeln, die die Herstellung eben jener Beziehung erzwingt, ist nicht Teil der Textkonstruktion von *Kopfnuß Januskopf*.

In *Zum Buch* spricht Pastior allerdings von sogenannten „Zusatzregeln“ (149), die er im Experimentieren mit den Kleinsteinheiten finde. Er ist, wie oben schon erwähnt, „auf der Suche nach anders bedingten und anderes bedingenden speziellen Kleinsteinheiten für das allgemein tradierte

⁴⁷⁷ Czernin, Franz Josef: Die Regel, das Spiel und das Andere. Zum Werk Oskar Pastiors. In: Der Himmel ist blau. Aufsätze zur Dichtung. 2007: 59-86, hier: 67.

⁴⁷⁸ Ebd.: 70.

⁴⁷⁹ Ebd.: 77.

⁴⁸⁰ Ebd.: 72.

Palindromverfahren“ (149). Sukzessiv pro Kapitel werden erst Sätze in Wörter, Wörter in Silben, Gedichte in Verse, Verse in Silben und Laute gespalten. Sprache wird seziiert, in ihre Einzelteile zerlegt. In diesem Sinne ist die Zusatzregel nur eine Verschärfung der Palindromregel, aber keine die gemäß Czernin das Ungeregelte im Zaum hält.

Für die semantische Ebene heißt dies, dass der Leser Pastiors Spielzug liest. Der Autor übernimmt hier nicht den Spielzug des impliziten Lesers oder des imaginären Mitspielers; er macht auch keinen Vorschlag. Insofern muss sich der Leser aktiv den Kopfnüssen stellen und das Ungeregelte selbst regeln. Allerdings muss dabei beachtet werden, dass die semantische Ebene gar nicht im Mittelpunkt von Pastiors Spiel steht. Widmet er sich doch vor allem dem Spiel mit der Phonologie und der Syntax, für das er im Sinne der zwei Palindromseiten sehr wohl auch einen Gegenspielzug vornimmt.

3 Das Palindrom als Skalpell für den gesamten Sprachleib

Von einer literarischen Spielregel fordert Pastior zugleich sowohl die Fähigkeit, zu zerspalten, als auch die Fähigkeit, zu verbinden, wenngleich erstere Fähigkeit für ihn die bedeutendere ist. Er erklärt:

„Die Sprache des Autors, mit all ihren Zacken und Macken, abgebrüht und notgedrungen im Katalysator der Autopoesis einer Spielregel; die, so hofft der Autor, imstande sei, ein Sensorium für Relationen zu entwickeln, sozusagen ein Skalpell aus dem beweglichen Stoff, der so künstlich ist, daß es, das Skalpell, selber zum Denkkörper wird – in das es schneidet. Textgenese als Vivisektion.“⁴⁸¹

Die Spielregel als Skalpell schneidet ins Sprachfleisch, indem sie konventionelle Relationen infrage stellt oder verhindert. Insofern ist die Spielregel Teil der Entstehung des Textes durch Vivisektion, d. h. durch den Eingriff am lebenden Versuchsobjekt zu Forschungszwecken.⁴⁸² Literatur dient Pastior als Labor oder Spielraum für Experimente mit neuen Sinn- und Wortkombinationen oder neuen Spielregeln. Dabei legt er die Betonung auf das Trennen, Spalten und Vivisezieren. In Anlehnung an das oben Besprochene erfolgt das Zusammensetzen des gespaltenen Sprachstoffs vergleichsweise freier oder unfokussierter. Maßgebliche Motivation seiner Arbeit sei, so Pastior selbst:

„Zum Beispiel das Aufknacken von Wörtern und Wendungen in Bedeutungsklumpen von unbestimmter mittlerer Größe (sozusagen ein

⁴⁸¹ Pastior, Oskar: Das Unding an sich. Frankfurter Vorlesungen. 1994: 14.

⁴⁸² Vgl. www.duden.de/rechtschreibung/Vivisektion (19. September 2016, 13:00 Uhr MEZ).

molekulares Cracking) und dann Zusammenfügen in irgendwo stupenden, aber exotisch einleuchtenden neuen semantischen Verbindungen [...].“⁴⁸³

Mit dem Palindrom verwendet er hier eine literarische Form, die Trennung und Verbindung definitionsgemäß forciert. Das Gegenüberstellen zweier Positionen verweist auf ihre Unterschiede durch das Abbilden ihrer Gemeinsamkeiten und stellt so beide infrage. „Nicht was verbindet trennt, sondern was trennt verbindet“⁴⁸⁴, heißt es dazu bei Pastior. Es ist der Spiegelcharakter des Palindroms, der die Verbindung durch Trennung erlaubt. Palindrome nutzen die ihrer Form inhärente Forderung nach Symmetrie, die durch Wiederholung wie von selbst zwei gegenüberliegende Dinge in Bezug setzt. Die Wiederholungen macht diese Textform durch den Bruch mit der Linearität möglich. In dem Aufsatz *Wendebuchstaben, Wendebilder: Palindromanie der Jahrtausendwende* unterstreicht Greber diese Besonderheit des Palindroms:

„Im System einer ausschließlich linear verlaufenden Schrift wie der lateinischen und vieler anderer Schriften (im Unterschied also etwa zu den Hieroglyphen, die nonlineare Richtungswechsel kennen) ist das Palindrom die einzige Form, in der die orthodoxe Buchstabenordnung zugleich erfüllt und unterlaufen werden kann.“⁴⁸⁵

Während die Wörterpalindrome aus Teil I und III die Syntax zum Protagonisten haben, ist es bei den Silbenpalindromen aus Teil II, IV und V die Phonologie. Die Machart der Silbenpalindrome verweist dabei auf das alte Problem der Beziehung zwischen Schriftlichkeit und Mündlichkeit: *écriture* vs. *parole*. Pastior stellt Schrift und Laut in ihrer Inkongruenz gleichwertig nebeneinander. Ähnlich wie Derrida in *De la Grammatologie* zeigt Pastior, wie sich beide Sprachaspekte simultan und äquivalent befruchten. Gesprochene Sprache und Schrift stehen mit den Worten des französischen Philosophen in einem „rapport de complémentarité mutuelle et incessante“⁴⁸⁶.

Pastiors Silbenpalindrome müssen gelesen und gleichzeitig artikuliert werden, um ihre palindromische Form erkennen zu können. Gerade weil Palindrome schriftgebunden und damit „eher Sehtexte“⁴⁸⁷ sind, wie Greber es nennt und

⁴⁸³ Pastior, Oskar: Das Unding an sich. Frankfurter Vorlesungen. 1994: 40.

⁴⁸⁴ Pastior, Oskar: Kopfnuß Januskopf. Gedichte in Palindromen. 1990:162.

⁴⁸⁵ Greber, Erika: Wendebuchstaben, Wendebilder: Palindromanie der Jahrtausendwende. In: Materialität und Medialität von Schrift. 2002: 131-150, hier: 142.

⁴⁸⁶ Derrida, Jacques: De la Grammatologie. 1967: 334.

⁴⁸⁷ Greber, Erika: Wendebuchstaben, Wendebilder: Palindromanie der Jahrtausendwende. In: Materialität und Medialität von Schrift. 2002: 131-150, hier: 134. Greber beginnt die Aufzählung verschiedener palindromischer Schriftbild-Phänomene mit dem Buchstabenpalindrom und gibt Pastiors *Kopfnuß Januskopf* als Beispiel für die rare *hörbare* Palindromform an. „Doch eigentlich ist das Buchstabenpalindrom, die Grundform des

mit vielen Beispielen veranschaulicht, sind eben die vom Klang organisierten Silbenpalindrome so rätselhaft und faszinierend. Die für die Palindromform existenzielle Symmetrieform wird von der visuellen auf die auditive Ebene verschoben. Zu bedenken ist dabei, dass der Sehsinn im Gegensatz zum Gehörsinn in der Lage ist, im Überblick zwei Palindromseiten simultan zu erfassen. Differenziert hören ist aber nur sukzessiv möglich. Im Umkehrschluss heißt das, dass Pastiors Silbenpalindrome weder Seh- noch Hörtexte sind, sondern beides. Um die Symmetrie und damit ihre poetische Form zu erkennen, müssen diese Palindrome mit Auge und Ohr wahrgenommen werden.

Im Fall der Wörterpalindromblöcke und Wörterpalindromtexte wiederum exponiert der Spiegelcharakter der Palindromform die Abhängigkeit der syntaktischen Funktion der Wörter vom Satzkontext. Wie gezeigt wurde, stellen Pastiors Palindrome graphemisch identische Wörter in wechselnden Satzfunktionen dar. Die symmetrische Form des Palindroms erzwingt einen verbindenden Vergleich der Wörter und verweist dabei auf ihre Unterschiede. Dieser Vorgang ist exemplarisch und verweist auf die generelle Instabilität der Beziehung zwischen Sprache und Grammatik. Wie dargelegt, erfolgt die Bearbeitung der semantischen Ebene dabei ungeregelt und sozusagen automatisch. Denn alle anderen grammatischen Ebenen stehen mit der Semantik in einer wechselseitigen Beziehung.

In Pastiors Palindromen ist nichts weder das eine noch das andere, sondern beides: Ende und Anfang, Prädikat und Subjekt, Sprechen und Schreiben, Deutsch und Englisch, Form und Sinn etc. Wie erwähnt, ist aber das Erfassen dieser simultanen Charakteristik des Palindroms nur sukzessiv möglich. Nur durch ein Rückbesinnen kann der Vergleich zwischen der einen und der anderen Seite stattfinden und das Palindrom als solches erkannt werden. Der Bruch mit der Linearität ist demnach eher ein Biegen bis hin zur Kreisform. Sinn offenbart sich im ständigen Vor- und Zurücklesen, in einem pendelnden Vergleich, in dem ewigen Lauf des Uhrzeigers und einem ständigen Ablösen von Vivisektion und Genese. Auf jede Trennung folgt immer eine Verbindung, auf die wieder eine Trennung folgt: „Liste, Schnüre, Häufungen – langsam entpuppt sich Gedanke. Die Relationale, ein Interregnum.“⁴⁸⁸

Pastior biegt die Sprache letztlich bis zur Unkenntlichkeit. Er dehnt ihr Regelsystem und weist so gleichzeitig auf seine Enge und auf die eigentliche Flexibilität von natürlicher Sprache hin. Dazu benutzt er eine dominante

Genres, schriftgebunden und stammt aus buchstabenmagischen Praktiken. // Palindrome sind also eher Sehtexte.“ (Ebd: 134)

⁴⁸⁸ Pastior, Oskar: Das Unding an sich. Frankfurter Vorlesungen. 1994: 13.

Spielregel, die eine Lockerung der Sprachregeln erzwingt. Die Regel gestattet ihm ein Sezieren des Sprachkörpers, was dann wiederum neue Relationen ermöglicht. Wie gezeigt wurde, eignet sich die Palindromform für diesen Zweck besonders. Der symmetrische Aufbau erzwingt Wiederholung und damit Relation. Innerhalb dieses strikten Rahmens kann Pastior getrost an die Grenzen der Sprache gehen und darüber hinaus – ohne, dass sich die Worte und Silben in Relationslosigkeit verlieren und ihre Anordnung willkürlich erscheint. Die streng determinierende Formregel erlaubt die Lockerung der Sprachregel.

Schließlich sprengt das explosive Aufeinandertreffen von Palindrom und Sprache die eingefahrenen Automatismen und offenbart die Potenzialität, die sich inmitten der engmaschigen Reglements befindet. Pastior macht Sprach-Popcorn: „Die Gattung und der Kukuruz: auf einer heißen Platte hüpfen sie je heißer um so körner; scharf unscharf findet Umbedingung statt.“ (161) Genauso wie die harte Schale des *Kukuruz*, Serbisch oder auch Deutsch für Mais, in einer Pfanne zerbricht und das weiche Innere unförmig hervortritt, destruiert die Palindromform die vornehmlich festen Sprachregeln und exponiert ihre Unverbindlichkeit und ihren Spielraum. Dabei bearbeitet Pastior dann auch die Poesieform. Zum einen ist er auf neue Kleinsteinheiten gestoßen, und zum anderen reizt er die symmetrische Form des konventionellen Palindroms bis an die Grenzen der Asymmetrie aus. Dass der Leser trotz allem die Palindrome als solche erkennt, liegt nicht zuletzt auch an dem Kontext setzenden Buchtitel *Kopfnuß Januskopf. Gedichte in Palindromen*. Aber gerade durch diese Sammlung und Zusammensetzung verschiedener Palindromarten beschwört Pastior alle Ebenen der Sprache herauf. Er operiert am gesamten Sprachkörper, um bei der oben eingeführten Metapher aus der Medizin zu bleiben. Phonologie, Phonetik, Morphologie, Graphemik, Syntax und, wie oben gezeigt wurde, sogar Semantik und Pragmatik werden bearbeitet, viviseziert, um ihre Flexibilität zu demonstrieren und um Sprache als das zu zeigen, was sie ist: ein amorphes Gebilde.

Damit positioniert sich Pastiors Dichtung außerhalb oder zumindest abseits des Regelsystems von Sprache und Literatur, das allgemein von semantischer Verbindlichkeit ausgeht, oder den „Gesetze[n] des Denkens“ folgt, wie es bei Czernin heißt:

„Allen Formen, die das Sinnbilden unterlaufen, ist so etwas wie ein Humor des Absurden oder Widersinnigen gemeinsam. Mutwillig werden da die Gesetze des Denkens auf die Schaufel genommen, aber auch das Gewicht der Welt, das auf jenen Gesetzen deshalb

selbstverständlich lastet, weil sie auf der Welt (erfolgreich) angewendet werden.“⁴⁸⁹

Vor diesem Hintergrund kann Pastiors dem herkömmlichen Sinn widerstrebende Literatur als Gegensatz zum konventionellen Literaturapparat verstanden werden. Dahingehend ist auch Czernins Abschwächung seiner Kritik an Pastiors Texten zu sehen. Wie eingangs beschrieben, gibt er an, man könne die Gedichte des Oulipien auch als Antithese zur Literatur lesen. Allerdings erscheint dies Czernin aufgrund der implizierten subordinierten Rolle wie ein

„Alptraum für eine Literatur wie die Pastiors, wenn sie sich als die Kehrseite der Literatur herausstellte, die sie nicht ist, gegen die sie Einspruch erhebt und die sie um keinen Preis sein will“.⁴⁹⁰

Doch Pastiors Literatur als Antithese zur konventionellen Literatur zu lesen, soll hier keine negative Beurteilung finden und auch nicht als Akt der Subordination verstanden werden. Vielmehr ist Pastiors Klangpoesie als oppositionelles Komplement der ‚Sinnpoesie‘ zu verstehen. Beide Positionen stehen sich gegenüber wie Schrift und gesprochene Sprache bei Derrida, wie Geregeltes und Ungeregeltes oder eben wie Sinn und Unsinn. Pastiors Klangpoesie und Sinnpoesie bedürfen einander, weil sie sich in Abgrenzung gegenseitig ausmachen. Pastior selbst spricht sich im Nachwort zu *Hören des Genitivs* für eine solche janusköpfige und so produktive Sicht der Dinge aus:

„Ich optiere für das Unterschiedene, die Differenz im Sprachbewußtsein, den kleinen schiefen Schritt zur Seite, durch den wir Symmetrien (und andere Raster) erst erkennen und – immer etwas anders – produzieren können.“⁴⁹¹

⁴⁸⁹ Czernin, Franz Josef: Die Regel, das Spiel und das Andere. Zum Werk Oskar Pastiors. In: *Der Himmel ist blau. Aufsätze zur Dichtung*. 2007: 59-86, hier: 68.

⁴⁹⁰ Ebd.: 84.

⁴⁹¹ Pastior, Oskar: *Hören des Genitivs*. 1997: 139.

VI

Drei literarische Spiele im Vergleich

„Beliebt war bei einer gewissen Spielerschule lange Zeit namentlich das Nebeneinanderstellen, Gegeneinanderführen und endliche harmonische Zusammenführen zweier feindlicher Themen oder Ideen, wie Gesetz und Freiheit, Individuum und Gemeinschaft, und man legte großen Wert darauf, in einem solchen Spiel beide Themata oder Thesen vollkommen gleichwertig und parteilos durchzuführen, aus These und Antithese möglichst rein die Synthese zu entwickeln.“

Hermann Hesse – *Das Glasperlenspiel*

1 Oulipistisches Spiel bei Calvino, Perec und Pastior

Die literarischen Spielkonzepte, die Calvinos *Il castello dei destini incrociati*, Perecs *La vie mode d'emploi* und Pastiors *Kopfnuß Januskopf* zugrunde liegen, sind vergleichbar und weisen erwartungsgemäß einen starken oulipistischen Einfluss auf. So operieren die drei Autoren mit einem Spielverständnis, das Unendlichkeit propagiert und in diesem Sinne Derridas anti-hermeneutischer Richtung folgt. Spiel wird verstanden als „l'affirmation joyeuse du jeu du monde de signes sans faute, sans vérité, sans origine, offert à une interprétation active“⁴⁹². Im spielerischen Akt geht Bedeutung im dekonstruktivistischen Sinne verloren und wird gleichzeitig potenziert. Bestehende Sinngebilde werden destruiert, damit neue entstehen können. So verweist das Zerlegen gleichzeitig auf ein potenzielles Zusammenfügen. Bedeutung zeigt sich als flüchtig und unendlich transformierbar. Somit ermöglicht das Derrida'sche „ensemble fini“⁴⁹³ in der Form, wie es hier bei Calvino, Perec und Pastior als abgetrennter literarischer Bereich vorliegt, die potenzierte Darstellung einer unaufhörlichen, supplementären und also spielerischen Bewegung.

⁴⁹² Derrida, Jacques: La structure, le signe et le jeu dans le discours des sciences humaines. In: L'écriture et la différence. Collection ‚Tel Quel‘. 1967: 409-428, hier: 427.

⁴⁹³ Ebd.: 423.

Dabei arbeiten die Oulipiens ganz bewusst mit den gegebenen literarischen Elementen und suchen nach Neues versprechenden Kombinationen. Motiviert von Neugier und der Suche nach Amüsement experimentieren sie. Den literarischen Spielregeln begegnen sie dabei mit vorgetäuschter, aber notwendiger Ernsthaftigkeit. Wie eingangs mit Fink dargelegt wurde, befördert sie dieses *So-tun-als-ob* in die Rolle eines Spielers. So heben die Oulipiens ihr literarisches Spiel auf eine bewusste, explizite Ebene ihres Schaffens und stellen sich dem unbewusst experimentierenden, inspirierten Schriftsteller der romantischen Tradition entgegen.

Wie genau die drei Autoren Literatur als Spiel verstehen, konnte im Verlauf der vorliegenden Arbeit anhand theoretischer Texte sowie der ausgewählten Werke aus der literarischen Praxis genauer untersucht werden. Während Calvino sein in dem Aufsatz *Cibernetica e fantasmi* beschriebenes literarisches Kombinationsspiel mit *Il castello dei destini incrociati* in die literarische Praxis überführt, liegt mit Perecs *La vie mode d'emploi* die literarische Darstellung des Puzzles als Literaturmetapher vor. Aufbau und Inhalt beider Texte sind metaphorische Repräsentationen. Die Gedichte in Palindromen wiederum machen, laut Czernin, Pastiors Arbeitsweise besonders deutlich und konnten aus diesem Grund ebenso zu einer vertiefenden Betrachtung herangezogen werden.

Obwohl alle drei Autoren konzeptuell ein gleiches Spiel spielen, bestehen signifikante Unterschiede in der Ausführung. Wie schon in der Einleitung angedeutet, hebt sich Pastiors Text besonders von den Texten Calvinos und Perecs ab. Die Analyse von *Kopfnuß Januskopf* als Spieltext gab im Sinne des oulipistischen Spielgedankens einen wertvollen Impuls für die vergleichende Betrachtung. Im Spannungsverhältnis zwischen Lyrik und Prosa, Sprache und literarischem Text, Gesellschaftsspiel und Gedichtform ergaben sich weitere Erkenntnisse über den eigentlichen Untersuchungsgegenstand der vorliegenden Arbeit und Berührungspunkt der drei Texte: den spielerischen Aspekt der oulipistischen Poetik.

1.1 Der Spielakt

Gemeinsam ist den drei Oulipiens, dass sie ihr schriftstellerisches Schaffen selbst als einen Akt des Spielens verstehen. Dabei handelt es sich um das experimentelle Zusammenstellen des gegebenen literarischen Materials innerhalb einer selbstgewählten, eigens konstruierten Contrainte. Spielerisch wird dieser Vorgang zum einen durch seine potenziell unendlichen Möglichkeiten und zum anderen durch den reizvollen Überraschungsmoment,

der den Literaturspieler im Angesicht einer Verknüpfung mit besonderem Wert ereilt.

1.1.1 Der Spielakt bei Calvino und Perec

Der Akt des Spielens besteht bei Calvino sowie Perec aus dem Herstellen von Bezügen, wie in den Kapiteln III und IV der vorliegenden Arbeit herausgestellt wurde. Der eine spricht von Kombination, bei dem anderen heißt es Reorganisation. Immer geht es dabei um den Umgang mit gegebenem Material innerhalb eines selbstgewählten Regelsystems. Der Vorgang selbst folgt der heuristischen Methode *Trial and Error*. Calvino experimentiert so lange, bis sich in einer Kombination schlagartig und unerwartet ein besonderer, vorher nur erahnter Sinn offenbart. Ähnlich erklärt Perec anhand der Puzzlemetapher, dass das passende Teil nur durch das Ausprobieren aller möglichen Kombinationen gefunden werden kann.⁴⁹⁴

Die in Beziehung gesetzten Elemente dürfen sich dabei nicht vermischen, sondern müssen in ihrer Verschiedenheit erkennbar bleiben. Wie mit der Analyse von Calvinos Text in Kapitel III der vorliegenden Arbeit festgestellt werden konnte, kommt keine Bewegung zustande und damit kein Spiel, wenn die Positionen nicht distinguierbar sind. Dabei wehren sich ungewöhnliche, unkonventionelle Kombinationen am stärksten gegen eine Vermischung. Calvino greift hier auf die Kombination von Gegensätzlichem oder zumindest gedanklich weit voneinander Entferntem⁴⁹⁵ zurück. Perec folgt einem ganz ähnlichen Ansatz, wenn er die Puzzlegeschichten in ungewöhnliche Fragmente zerteilt und sie ebenso ungewöhnlich wieder zusammenfügt. Es ist daher festzustellen, dass nur derartige Kombinationen spielerisch sind.

Das ungewöhnliche Aufeinandertreffen der Elemente löst eine Bewegung aus, die bei Calvino als Pendeln zwischen zwei Polen („tra due poli: il tutto e il nulla“⁴⁹⁶) und bei Perec als Verschiebung (*déplacement*⁴⁹⁷) beschrieben wurde. Die Konsequenz solcher Bewegungen ist die Erschütterung der Bedeutung aller teilnehmenden Komponenten, die sodann eine Neubetrachtung der selbigen erfordert. Auf diese Weise stößt die Kombination ein *ripensare* der Elemente an, ein *voir autrement* der Dinge. Es findet eine Kontextverschiebung statt, die Sinn und Bedeutung der kombinierten Elemente verändert und so deren potenzielle Polyvalenz offenbart. Vorgeblich solide Bedeutung löst sich

⁴⁹⁴ Perec, Georges: *La vie mode d'emploi*. Romans. 1978: 19. Es heißt: „la résolution du puzzle consistera simplement à essayer à tour de rôle toutes les combinaisons plausibles.“

⁴⁹⁵ Calvino, Italo: *Lezioni americane: Sei proposte per il prossimo millennio*. 1988: 47.

⁴⁹⁶ Calvino, Italo: *Il castello dei destini incrociati*. 2012: 99.

⁴⁹⁷ Perec, Georges: *La vie mode d'emploi*. Romans. 1978: 400.

auf. Calvino berichtet vom unendlich fortführbaren *bivium*, und Perec zerlegt die Geschichte eines Hauses in ihre Einzelteile, während er jenes selbst als einzelnes Puzzleteil präsentiert. Somit wird die Abfolge der Vorgänge Kombination und Spaltung als unendlich suggeriert.

Die Aufspaltung in Bedeutungsbestandteile und darauffolgende variierte Kombination gibt dem Gesamten ein Mehr an semantischem Gehalt. Also wirkt der Prozess nicht abstrahierend oder substituierend, sondern vielmehr additiv oder komplementär. In Kombination oder in der Gegenüberstellung mit anderen Elementen erhält jedes an dem Vorgang beteiligte Element einen erweiterten Sinn, eine erweiterte Bedeutung. Es kann also von einer *supplementären* Bewegung⁴⁹⁸, wie Derrida sie beschreibt, gesprochen werden. In einer unendlichen Austauschbewegung innerhalb eines Feldes löschen sich die Zeichen nicht, sondern ergänzen sich vielmehr, so dass es immer ein in der Schwebel bleibendes (*flottant*⁴⁹⁹) Mehr gibt. Es gibt immer ein *Oder*, das zu einem *Und* wird und so zwei Exklusive zu einem *flottierenden* Inklusiv verschmilzt. Dieses Flottieren hat im Begriff des Calvino'schen Mythos und der Perec'schen „mystères“⁵⁰⁰ seine Entsprechung. Ihren Lockruf folgend machen sich die beiden Oulipiens ans Spielen.

1.1.2 Der Spielakt bei Pastior im Vergleich

Die Ergebnisse der Analyse in Kapitel V der vorliegenden Arbeit bestätigen, dass Pastiors Spielakt zwar einen anderen Akzent setzt, aber dennoch in der oulipistischen Tradition steht und daher mit dem oben beschriebenen Spielakt bei Calvino und Perec vergleichbar ist. Auch Pastior versteht sein literarisches Schaffen als experimentelle Beschäftigung mit gegebenem Material innerhalb eines selbstgewählten Regelsystems. Das Kombinieren oder Reorganisieren findet bei Pastior aber keine begriffliche Entsprechung. Dennoch ist auch für ihn das Schreiben geprägt von experimentellen Versuchen. So schrieb Pastior die Palindrome, indem er sich von Anfang und Ende dem Scharnier in der Mitte näherte, worin sich der Palindromtext dann „im Glücksfall, plötzlich [...] ‚wie selbstverständlich‘ schloß“.⁵⁰¹ Dieselbe semantische Bewegung, die das Aufeinandertreffen der Elemente auslöst sowie bei Calvino als Pendeln

⁴⁹⁸ S. Kapitel II.1.1.4 der vorliegenden Arbeit.

⁴⁹⁹ Vgl. Derrida, Jacques: *La structure, le signe et le jeu dans le discours des sciences humaines*. In: *L'écriture et la différence*. Collection ‚Tel Quel‘. 1967: 409-428, hier: 423.

⁵⁰⁰ Lusson, Perec, Roubaud: *Petit Traité invitant à la découverte de l'art subtil du go*. 2003: 37.

⁵⁰¹ Pastior, Oskar: *Kopfnuß Januskopf. Gedichte in Palindromen*. 1990: 153.

und bei Perec als Verschiebung (*déplacement*⁵⁰²) bezeichnet wurde, ist bei Pastior als wellenartige Einflussnahme des Palindromscharniers auf beide Palindromseiten im Sinne des Tunneleffekts⁵⁰³ beschrieben.

Im Gegensatz zu Perec und Calvino setzt der rumäniendeutsche Oulipien jedoch nicht das Moment der Kombination, sondern das Moment der Spaltung in den Fokus. Pastior spricht von „Textgenese als Vivisektion“⁵⁰⁴ oder vom „Aufknacken“⁵⁰⁵, wenn er das geschriebene Wort von seiner gängigen Artikulation oder Semantik trennt. Die Funktion einer fruchtbaren literarischen Spielregel versteht er als die Funktion eines Skalpells „aus dem beweglichen Stoff, der so künstlich ist, daß es, das Skalpell, selber zum Denkkörper wird“.⁵⁰⁶ Im Vordergrund steht das Trennen; die darauffolgende Verbindung ist auf semantischer Ebene notwendige Konsequenz. Während aber bei Calvino und Perec diese semantische Erweiterung beispielhaft und innerhalb eines Kontextes heraufbefördert wird, begnügt sich Pastior mit dem unkanalisierten, kontextlosen Aufzeigen der Ungewissheit semantischer Werte. „Nicht was verbindet trennt, sondern was trennt verbindet“⁵⁰⁷, soll Pastior dazu noch einmal zitiert werden.

Mit der Betonung des Spaltungsprozesses geht aber nicht auf allen Ebenen die Vernachlässigung des Kombinationsprozesses einher. So geht es auch hier um eine *supplementäre* Bewegung⁵⁰⁸ nach Derrida, die ein *Oder* zu einem *Und* werden lässt und die Erahnung eines flottierenden Mehr ermöglicht. Da Pastior aber in *Kopfnuß Januskopf* vor allem auf der Ebene der Phonologie und der Syntax operiert, lässt sich dieses flottierende Mehr eben auch genau dort erahnen. Folglich ist für die einen das organisierte Erforschen dieses Flottierenden in Form von Mythos und *mystères* Spielmotivation, während für den anderen die „Eigengeräuschlichkeit“⁵⁰⁹ zwar konstitutiver Bestandteil ist, aber nicht unbedingt als Motivation seines literarischen Spiels gesehen werden kann. Wie im vorangegangenen Kapitel V.1 der vorliegenden Arbeit mit Czernins Kritik an Pastiors Dichtung schon beschrieben wurde, erfährt die semantische Ebene der Sprache bei dem Oulipien weniger strukturierte

⁵⁰² Perec, Georges: *La vie mode d'emploi*. Romans. 1978: 400.

⁵⁰³ S. Kapitel V.2.1 der vorliegenden Arbeit und auch: „Es ist ein ausgedehntes Phänomen – eben nicht nur Teilchen, sondern zugleich auch Welle – und hat deshalb auch jenseits einer Barriere eine gewisse Aufenthaltswahrscheinlichkeit.“ (Pastior, Oskar: *Kopfnuß Januskopf*. Gedichte in Palindromen. 1990: 147.)

⁵⁰⁴ Pastior, Oskar: *Das Unding an sich*. Frankfurter Vorlesungen. 1994: 14.

⁵⁰⁵ Ebd.: 40.

⁵⁰⁶ Ebd.: 14.

⁵⁰⁷ Pastior, Oskar: *Kopfnuß Januskopf*. Gedichte in Palindromen. 1990: 162.

⁵⁰⁸ S. Kapitel II.2.1 der vorliegenden Arbeit.

⁵⁰⁹ Pastior, Oskar: *Francesco Petrarca*. 33 Gedichte. 1983: 78.

Beachtung als die syntaktische oder phonologische. Der begriffliche Radius der *Eigengeräuschlichkeit* muss von einem vorrangig semantischen Bereich auf den Bereich der gesamten Sprachfunktion ausgeweitet werden, um ihn vergleichend mit Calvino's Mythos und Perecs *mystères* als literarische Motivation auf eine Stufe zu stellen. Pastior operiert am gesamten Sprachleib, nicht an Sprache als literarischer Konvention und Tradition wie Calvino und Perec. Er spielt also nicht ausschließlich mit der semantischen Ebene der Sprache wie die anderen beiden Oulipiens, sondern auch mit der Syntax, Graphematik, Phonologie, Morphologie oder Phonetik. Damit destruiert er nicht nur konventionelle Sinngebilde, sondern offenbart vielmehr die Künstlichkeit und Potenzialität der gesamten linguistischen Konstruktion.

1.2 Der Spielort

Calvino, Perec und Pastior erschaffen Textkonstruktionen, die den zuvor beschriebenen Spielakt sowohl darstellen als auch initiieren. So bestehen *Il castello dei destini incrociati* und *La vie mode d'emploi* aus einem komplexen Gewebe aus intertextuellen Verweisen und zweckentfremdeten Regeln, die Struktur und Inhalt ordnen und bestimmen. Pastior vertraut in *Kopfnuß Januskopf* dabei seiner Form des Palindroms. Mithilfe dieser strengen Contraintes als Spielregel erstellen die Oulipiens einen literarischen Spielraum im Sinne des Derrida'schen Spielfelds, um auf die Unendlichkeit der Austauschbewegung zu verweisen, die Literatur und Sprache zugrunde liegt.

1.2.1 Spielwelten bei Calvino und Perec

Calvino und Perec lassen die Textwelt auf Grundlage eines hochkomplexen Regelsystems mit mehreren Ebenen entstehen. Der italienische Oulipien stellt für *Il castello dei destini incrociati* eine Contrainte zusammen, die sein in *Cibernetica e fantasmi* beschriebenes literarisches Kombinationsspiel abbildet. So wurde in Kapitel III.2 der vorliegenden Arbeit unter anderem herausgearbeitet, dass der Calvino'sche Wald um Schloss und Taverne als Metapher für die undifferenzierbare Menge der gegebenen Elemente steht sowie die Tarockkarten und ihre Motive das aus dieser Menge konkret ausgewählte Arbeitsmaterial darstellen, das von Figuren und Erzähler alias Autor kombiniert und interpretiert wird. Die *Münzen-Zwei* als Symbol für den Austausch, der *Teufel* als Symbol für ein notwendiges Korrektiv und der *Turm* als Symbol für eine fruchtbare Kombination verstärken diesen Eindruck. Nicht zuletzt verweisen die ob ihrer schrecklichen Begegnungen im Wald

verstummten Figuren auf den Schwindel, der den Leser erfasst, wenn er sich des aufblitzenden Mythos gewahr wird.

Das Zusammenwirken von Allgemeinschema, der Suggestionskraft der einzelnen Tarockmotive und der vorbestimmten intertextuellen Referenzen garantiert die Kombination von oppositionellen Elementen und verursacht die semantische Pendelbewegung, die wiederum den Prozess des unendlichen *biviums* anstößt.

Als Rahmen kreiert Calvino eine Textwelt, die diese Contrainte herleitet und ihr Befolgen in einen logischen Zusammenhang fügt. So treffen in Schloss und Taverne verstummte Figuren aufeinander, die sich gezwungenermaßen über die Tarockkarten als alternativloses Ersatz-Kommunikationsmittel austauschen. Um ihre Geschichten mit den einzelnen Motiven der Kartensätze zu erzählen, müssen sie die Geschichten notwendigerweise zergliedern. Den einzelnen Geschichtsfragmenten wird so jeweils ein äquivalentes Tarockmotiv zugewiesen. Dabei konstatieren die zusätzlichen Regeln auf struktureller Ebene das Allgemeinschema oder den „contenitore“⁵¹⁰. Sie organisieren die Reihenfolge und Auswahl der Kartenmotive pro Geschichte. Daher scharen sich die Geschichten und Tarockkarten in *Il castello* um die Geschichten von Astolfo und Orlando, die das Hauptgerüst der Erzählung bilden. In *La taverna* bestimmt das Allgemeinschema das Grundkonzept der einzelnen Geschichten, während diese sich inhaltlich um das Shakespeare-Pastiche in der letzten Geschichte drehen. So kommt es, dass sich die Karten in verschiedenen Geschichten wiederholen und mit mehr als nur einem Geschichtsfragment kombiniert werden. Durch ihre auf diese Weise organisierte Wiederholung erscheinen die Kartenmotive und mit ihnen die Geschichtselemente in einem wechselnden Kontext, der ihre Bedeutung verändert oder gar ins Gegenteilige umkehrt (*all'incontrario*). Zwischen ihnen entsteht die Pendelbewegung und ihre Bedeutung wird gespalten (*bivium*). Die unzuverlässige Erzählinstanz und -situation sowie das asymmetrische Tarockbild aus *Il castello* und auch die leere Mitte des Tarockbildes aus *La taverna* lassen Raum für das Wirken des Clinamens und keinen Zweifel daran, dass dieses Tarockgeschichtenspiel endlos neue Geschichten produzieren kann.

Perec konstruiert ein ähnliches, aber doch anderes literarisches Regelsystem. Er übernimmt das Konzept des Puzzles und projiziert dies auf die Textproduktion. Die Analyse seines Textes in Kapitel IV.2 der vorliegenden Arbeit hat ergeben, dass das Puzzlekonzept als Vereinigung aus dem experimentellen Kombinationsakt mit gegebenem Material und der Erfahrung

⁵¹⁰ Calvino, Italo: *Il castello dei destini incrociati*. 2012: VIII.

von Sinnverschiebung durch Kontextveränderung metatextuelle Metapher seines Textes ist. Der Querschnitt des Pariser Wohnhauses und seiner Räume ist ein dem Schachbrett ähnliches Quadrat mit 10 x 10 Feldern. Um die Abfolge der Kapitel zu bestimmen, bewegt sich Perec darauf, indem er die Schachbewegung des Springers durchführt. Dem Springerproblem folgend erarbeitet er einen Bewegungsablauf, der alle Felder – bis auf eines – einmal besetzt. So entspricht jeder Raum bzw. jedes Feld einem Kapitel. Ähnlich wie Calvino in *Il castello dei destini incrociati* mit den Tarockkarten, baut Perec sukzessiv so das Gesamtbild vor den Augen des Lesers auf.⁵¹¹

Der Inhalt der einzelnen Kapitel in *La vie mode d'emploi* wird dabei von einem Lateinischen Quadrat der Grösse 42 x 10 gleichzeitig generiert und determiniert. Zudem basiert das inhaltliche Grundgerüst aller präsentierten Lebensgeschichten konzeptuell auf der parabelhaften Demonstration der Bedeutsamkeit des *voir autrement*, und ihr Dreh- und Angelpunkt ist die Geschichte eines Puzzlers, dessen Beziehung zu seinem Puzzlemacher die zwischen Leser und Autor abbildet. Die Geschichten der Hausbewohner und ihrer Freunde ergeben sich also aus der Kombination aus Grundkonzept und Input aus dem Lateinischen Quadrat. Dabei sind sie an die Darstellung der Räume geknüpft und werden als Fragmente präsentiert.

Aber auch in dieser streng organisierten Textkonstruktion gibt es Raum für das Wirken des Clinamens, welches das Textspiel wiederholbar und permutativ machen soll. Dies suggerieren auf struktureller Ebene die Momente, in denen Perec von seinem strengen Regelwerk abweicht, sowie das von der Springerbewegung nicht berührte und damit nicht erzählte Raumfeld. Ebenso weisen die durch Erzählungen aus Vergangenheit und Zukunft auch außerhalb des Hauses erfolgten Brüche mit Erzählzeit und -ort darauf hin. Es wird sehr deutlich, dass die zusammengefügte Erzählfragmente kein abgeschlossenes und vollständiges Puzzle ergeben.

Feststellen lässt sich also, dass der Mix aus Tarock und „contentitore“⁵¹², aus *cahier des charges* und Puzzle es Calvino und Perec erlaubt, ihr Spielkonzept auf einer inhaltlichen, strukturellen und metatextuellen Ebene in den Text zu integrieren. Zum einen arbeiten die beiden Oulipiens mit offensichtlichen intertextuellen Verweisen, d. h. sie wiederholen Elemente der Weltliteratur, die bei ihnen fortan in anderem Kontext stehen. Zum anderen kreieren sie ein Textspiel mit Regeln, die eben jenen von Repetition geprägten Kombinationsprozess forcieren. Im Kombinationsspiel *doppeln* sich die

⁵¹¹ Genauso wurde herausgearbeitet, dass auf struktureller und inhaltlicher Ebene Verweise auf Calvinos Aspekte des Gegenentwurfs oder das Pendeln integriert wurden.

⁵¹² Calvino, Italo: *Il castello dei destini incrociati*. 2012: VIII.

Elemente, um auf das von Fink in Kapitel II.2.2 der vorliegenden Arbeit besprochene, für das Spiel typische Moment der „Doppelung“⁵¹³ zurückzukommen. Ein Objekt oder Subjekt wird in einen neuen Kontext überführt, ohne seinen vorherigen zu vergessen oder zu substituieren. Auf diese Weise werden alter und neuer Zustand kombiniert und reorganisiert. In der Spannung zwischen Altem und Neuem, *Noch* und *Schon* beginnt das Spiel. Bedeutung wird gespalten und aufgelöst, aber mit der Textmetapher des Puzzles und des Tarocks als literarisches Kombinationsspiel kontextuell eingebettet. Die metatextuelle Spielebene kennzeichnet den von der Textkonstruktion forcierten, Bedeutung auflösenden Prozess als Spielakt. Tarockspiel à la Calvino und Puzzle à la Perec erwirken die ständige Abfolge von Kombination und Spaltung und bilden diesen Vorgang gleichzeitig ab.

1.2.2 Spielwelt bei Pastior im Vergleich

Während Calvino und Perec mit der Verwendung von Tarock und Puzzle als metatextuelle Bestandteile schon auf ihre Texte als Spieltexte hinweisen, ist ein solcher expliziter Verweis bei Pastiors *Kopfnuß Januskopf* nicht gegeben. Anstatt die Struktur seines Werkes ebenso an einem Gesellschaftsspiel zu orientieren, konzentriert er sich auf die von Czernin als „Spielregel“⁵¹⁴ bezeichnete Palindromform. Damit wählt er eine Textform, die durch ihren symmetrischen Aufbau *per definitionem* Vorgänge wie Kombination und Spaltung anstößt und ebenso den spiegelähnlichen Doppelungseffekt nach Frey abbildet.

Da die Palindromregel die Spiegelung und damit Verbindung der sich im Palindromgebilde gegenüberstehenden Kleinsteinheiten erzwingt, kann Pastior jegliche Sprachgrenzen ausreizen oder gar überschreiten, ohne sich in Zusammenhangslosigkeit zu verlieren. Er bricht mit den Konventionen syntaktischer Funktionen, der Silbenform, der Spracheinheitlichkeit oder Phonologie. Seine in dieser Weise gestalteten Texte bewirken nicht nur ein Anders-Sehen der Sprache, sondern auch ihr Anders-Hören. Damit stellt Pastior die Gewissheit der linguistischen Referenzpunkte der Sprache infrage und verunsichert ihre vordergründige Verbindlichkeit. Durch die punktuelle Missachtung seiner Palindromregeln erzwingt Pastior dabei nicht nur die kontinuierliche Aufmerksamkeit des Lesers, sondern gibt auch dem Wirken des Clinamens potenziellen Raum.

⁵¹³ Fink, Eugen: Oase des Glücks. Gedanken zu einer Ontologie des Spiels. In: Fink, Eugen: Spiel als Weltsymbol. 2010: 11-29, hier: 22.

⁵¹⁴ Czernin, Franz Josef: Die Regel, das Spiel und das Andere. Zum Werk Oskar Pastiors. In: Der Himmel ist blau. Aufsätze zur Dichtung. 2007: 59-86, hier: 66.

Hauptunterschied zwischen Schloss und Pariser Wohnhaus und Palindrom ist die fehlende spielerische Einordnung in einen Gesamtzusammenhang. Wie in Kapitel V.1 der vorliegenden Arbeit beschrieben, wirft Czernin Pastior in seinem Aufsatz *Die Regel, das Spiel und das Andere* vor, seine Poesie nicht in einen semantisch-kontextuellen Rahmen zu betten. Die unregelmäßige Seite der Sprache, ihre Bedeutung, wird vernachlässigt und wuchert unkontrolliert durch Pastiors Gedichte. Das Unregelmäßige ist grenzenlos und daher alles und nichts.

„Der Spielraum jenes Sinns, der nicht auf Laut oder Buchstabe beruht, geht gegen unendlich, und ein differenziertes Zusammenspiel aller Parameter, die für die Poesie wesentlich sind, kann nicht stattfinden.“⁵¹⁵

Pastiors Spielregel schneidet wie ein Skalpell ins Sprachfleisch und trennt konventionelle semantische Zusammenhänge auf, lässt das Aufgetrennte aber dann zumeist kontextlos stehen. Insofern ist die Spielregel hier eben nur Teil der Entstehung des Textes durch *Vivisektion*, durch den Eingriff am lebenden Versuchsobjekt zu Forschungszwecken⁵¹⁶, nicht aber durch ihr (beispielhaftes) Zusammennähen wie bei Calvino und Perec. Pastior konzentriert sich auf das Moment der Spaltung. Dabei erfüllt das Palindrom als literarische Spielregel diese seine Anforderungen, wie in Kapitel V.2 der vorliegenden Arbeit dargestellt wurde. Der Spielraum der Bedeutung ist nicht abgesteckt, es wird keine ‚Ersatz-Regel‘ offeriert. Es gibt kein Schloss, keine Taverne und kein Wohnhaus, sondern nur das Palindrom. Pastior kreiert keine literarische Spielwelt, innerhalb derer sich die unsinnigen Brüche mit der Konvention einem künstlerischen, zumindest temporär logischen Zusammenhang fügen.

Im Vergleich zu Calvino und Perec wird deutlich, dass Pastior schon mit der Wahl der Poesieform auf das hier umrissene spielerische Literaturkonzept verweist. Das Palindrom bestimmt Form *und* Sinn seiner Poesie.⁵¹⁷ Gleichzeitig ist das Material, mit dem Pastior arbeitet, nicht dem bestehenden Literaturkanon entnommen, sondern der gesprochenen oder gehörten Sprache. Daher fällt auch der literaturhistorische Kontext als ein Sinn kanalisierender Faktor weg. Pastiors Spiel findet im Rahmen der natürlichen

⁵¹⁵ Czernin, Franz Josef: *Die Regel, das Spiel und das Andere*. Zum Werk Oskar Pastiors. In: *Der Himmel ist blau. Aufsätze zur Dichtung*. 2007: 59-86, hier: 70.

⁵¹⁶ Vgl. www.duden.de/rechtschreibung/Vivisektion (19. September 2016, 13:00 Uhr MEZ).

⁵¹⁷ Bei Czernin heißt es: „Weil die Form selbst eine Art von Sinn sein und zugleich Sinn garantieren soll, wird die Dominanz von Spielregeln wie Palindrom oder Anagramm nicht hinreichend eingeschränkt. Und gerade insofern können die anderen Parameter oder Aspekte der Poesie nicht als eigenständige Kräfte behandelt werden.“ (Czernin, Franz Josef: *Die Regel, das Spiel und das Andere*. Zum Werk Oskar Pastiors. In: *Der Himmel ist blau. Aufsätze zur Dichtung*. 2007: 59-86, hier: 70.)

Sprache⁵¹⁸ statt und nicht in einer fiktiven Textwelt vor literarischem Kontext wie bei Calvino und Perec. Von einer rein semantischen Ebene aus betrachtet, bestimmt Pastior die Spielregeln und übernimmt den ersten Spielzug.⁵¹⁹ Wie der Ich-Erzähler aus *Il castello dei destini incrociati*, muss der Leser Pastiors präsentierte Kombinationen interpretieren. Während also Calvino und Perec sozusagen eine Beispielpartie vorführen, dabei auf ihre unendlich permutative Wiederholbarkeit hinweisen und so den Leser zum Mitspielen auffordern, erzwingen Pastiors Gedichte die spielerische Aktivität des Lesers, um überhaupt Sinn zu generieren. Allerdings hat Pastiors Spiel eben nicht die semantische Ebene der Sprache zum Gegenstand. Vielmehr konzentriert er sich vor allem auf das Spiel mit der Phonologie und der Syntax. Sinn wird hier nicht auf semantischer Ebene generiert, sondern auf phonologischer oder syntaktischer.

Die palindromische Form mit impliziter Symmetrie hat jedoch nicht nur für Pastior eine gewisse Anziehungskraft. Den Geschichten aus dem ersten Teil von Calvinos hier diskutiertem Werk liegen mit den vorwärts und rückwärts gelesenen Bildfolgen Bilderpalindrome zugrunde. Genauso lässt Perec⁵²⁰ Bartlebooths Projekt einem streng palindrom-symmetrischen Aufbau folgen: Ein weißes Blatt wird zu einem Aquarell, das zu einem Puzzle wird und durch den Puzzleakt wieder zu einem Aquarell und dann zu einem weißen Blatt Papier. Was macht diese Form so attraktiv?

Das Palindrom besteht aus dem Gespiegelten und seiner Spiegelung. Mit der einen Palindromseite als Basis findet in der Mitte die Umkehrung statt. Dieser Prozess bildet sodann die oulipistische Auffassung von Literatur als Arbeit mit bestehendem Material ab, wie sie auch Calvino und Perec aufgreifen. Im Scharnier in der Mitte existieren für den Moment der Kombination beide Seiten gleichzeitig. Somit beherbergt das Scharnier den Übergang von *Noch* zu *Schon* und repräsentiert also den Ort des Spielakts. Das Palindrom kann daher als die literarische Manifestation des oulipistischen Spielgedankens gelten.

⁵¹⁸ *Natürliche Sprache* hier als: „Bezeichnung für historisch entwickelte, regional und sozial geschichtete Sprachen im Unterschied zu Künstlichen Sprachsystemen, wie sie zur internationalen Verständigung als Welthilfssprache sowie zur Formulierung komplexer wissenschaftlicher Zusammenhänge konstruiert werden. Von diesen ‚Kunstsprachen‘ unterscheidet sich die N.S. vor allem durch ihre lexikalische und strukturelle Mehrdeutigkeit bzw. durch die Vagheit oder Bedeutungsvielfalt ihrer Ausdrücke, außerdem durch ihre historische Wandelbarkeit.“ (Bußmann, Hadumod (Hrsg.): *Lexikon der Sprachwissenschaft*. 2002: 459f.)

⁵¹⁹ Vgl. Kapitel V.3 der vorliegenden Arbeit.

⁵²⁰ Mit *Un palindrome de 1247 mots*, das aus 5 566 Buchstaben besteht, hat Perec des Weiteren vermutlich eines der längsten, existierenden Palindrome verfasst. (Vgl. *La clôture et autre poèmes*, Hachette/Collection P.O.L., 1980.)

2 Erzählort als Spielort durch Gleichzeitigkeit

Frey erklärt im Kontext seiner in Kapitel II.2.3 der vorliegenden Arbeit erwähnten Definition eines Spiel-Textes:

„Der Spielraum – Brett oder Feld – ist der Raum, worin einander widersprechende Richtungen gleichzeitig verfolgt werden. Das gilt auch für den Text als Spielraum.“⁵²¹

Die hier untersuchten Spieltexte unterstützen diese Aussage. So ist Simultaneität ein signifikantes Charakteristikum der oulipistischen Spielorte. Dargestellt werden diese als Orte *dazwischen*. Hier findet sich alles und nichts, Ende und Anfang. Mit dem Vorgang der Wiederholung vermitteln Calvino, Perec und Pastior den Eindruck von Gleichzeitigkeit und präsentieren so ihren Erzählort als zeitlos und daher allzeitlich. Die Texte weisen einen Bruch mit der Linearität des konventionellen Leseakts auf, und die chronologische Erzählfolge ist gestört. Frey erklärt genau das zum Erkennungsmerkmal eines Spieltextes:

„Damit der Text als Spielraum in den Blick rückt, muß die Linearität des Redeablaufs auf irgendeine Weise gestört werden. [...] Die Störung des geraden Wegs ist die Eröffnung des Spielraums.“⁵²²

Diese Störung erzwingt ein Rückbesinnen oder die Herstellung einer Beziehung zum Vorangegangenen. In allen drei Texten offenbart sich Sinn insofern erst im ständigen Vor- und Zurücklesen, in einem pendelnden Vergleich. Literarische Spielräume, die ihre ambivalente Machart auf allen Textebenen zum Thema haben, lassen sich daher niemals festlegen, sondern nur in einer Pendelbewegung begreifen. Keine Kombination, keine Verbindung ist gewiss oder fest.

In allen drei hier analysierten Texten spielt auf struktureller und/oder inhaltlicher Ebene ein solcher Ort des Übergangs eine wichtige Rolle. Erinnert sei an den Mond in *Il castello* oder das leere Feld im Tarockbild von *La taverna*, das Treppenhaus der Rue Simon-Crubellier Nummer 11, das mittlere Zimmer des „appartement fantôme“⁵²³ oder gar die gesamte Hausgeschichte zwischen Puzzler-Präambel und Maler-Epilog. Wie im Pastior'schen Scharnier ist alles gleichzeitig. Weil es sich hier um Orte des wechselnden und unaufhörlichen Austausches handelt, an denen nichts ist und doch alles, an denen alles entsteht und alles endet, wurden sie in der vorliegenden Arbeit als Spielorte bezeichnet.

⁵²¹ Frey, Hans-Jost: Der unendliche Text. 1990: 285.

⁵²² Ebd.: 284f.

⁵²³ Perec, Georges: La vie mode d'emploi. Romans. 1978: 541.

Dieser simultane Charakter lässt sich aber nicht nur einzelnen Textelementen zuordnen, sondern auch den Erzählsituationen in den Texten, wodurch selbige als Spielort gekennzeichnet werden und das Erzählen als Spielakt hervortritt. Allerdings ist hier wieder auf die oben bereits angesprochene Differenz zwischen Palindrom-Spieltext auf der einen Seite und Tarock- und Puzzle-Spieltext auf der anderen Seite hinzuweisen. So liegt in *Kopfnuß Januskopf* eine direkte Erzählsituation vor. Der Leser sieht und hört dem impliziten Autor bei der Arbeit zu. Insofern ist das Palindrom hier Erzählort. Während die Palindromform den Aspekt der Gleichzeitigkeit auf struktureller Ebene abbildet, wird er durch Pastiors spezielle Wahl der Kleinsteinheiten auch auf die inhaltliche und metatextuelle Ebene transportiert. Die Palindrompartikel erfordern zum einen die Rezeption mit Auge und Ohr gleichzeitig, und zum anderen exponieren sie die grammatische Polyvalenz bestimmter Wörter.

In *Il castello dei destini incrociati* und *La vie mode d'emploi* hingegen liegt eine Erzählsituation in der Textfiktion vor, und damit handelt es sich um einen metaphorischen, metatextuellen Verweis. Zum einen liest der Leser die vom Erzähler interpretierten Geschichten von den erzählten Erzählern. Dabei sind die Erzählorte ein ambivalentes Schloss und eine zwielichtige Taverne, in denen die leeren (*svuotati*⁵²⁴) Figuren auf ihren Reisen festhängen, die weder beendet sind noch es jemals sein werden.⁵²⁵ Im Zentrum der erzählten Tarockbilder liegen Chaos und Tao, und überdies ist die Koexistenz von Gegensätzlichem immer wieder inhaltliches und metatextuelles Thema.⁵²⁶ Zum anderen präsentiert Perec die Pläne eines Kunstprojekts des Malers Valène. Schreibend malt der französische Oulipien das geplante Gemälde, das niemals fertig werden wird. Dazu hält er die Zeit an und beschreibt ein ganzes Wohnhaus inklusive seiner Bewohner ausgehend von einem Moment. Aus dieser gegenwärtigen Perspektive werden rückblickend und manchmal zukunftsweisend die einzelnen Geschichten erzählt, die in ihrer Komposition die Geschichte des Hauses ausmachen.

Allen drei Erzählsituationen haftet damit eine gewisse Scheinhaftigkeit an. Calvins Erzähler tut so, als würde er verstehen, Perecs Maler tut so, als würde er malen, Puzzlemacher und Puzzler tun so, als würden sie spielen, und Pastior tut so, als würde er sprechen. Wie in Kapitel II.2.2 der vorliegenden Arbeit erläutert, geht dieser Aspekt der Scheinhaftigkeit einher mit dem Moment der

⁵²⁴ Calvino, Italo: *Il castello dei destini incrociati*. 2012: 8.

⁵²⁵ Im die Geschichten einleitenden Vorwort berichtet der Ich-Erzähler über die Figuren in Schloss und Taverne: „dato che d'ogni avvenire sembravamo svuotati, sospesi in un viaggio né terminato né da terminare.“ (Ebd.: 8)

⁵²⁶ S. Kapitel III.2.4 der vorliegenden Arbeit.

„Doppelung“⁵²⁷, wie Fink den Vorgang der Verwandlung in einen Spieler nennt. Laut Fink ist der Spieler sich darüber bewusst, dass er Spieler ist und damit eine Rolle ausfüllt.⁵²⁸ Ehrmann gibt dabei zu bedenken, dass der Spieler nicht nur *eine* Rolle einnehmen muss.⁵²⁹ Er geht davon aus, dass der Spieler sein Ich verliert und im Gegenzug zu vielen werden kann. Der Spieler kann so viele verschiedene Spielerrollen einnehmen wie nötig, um das Spiel am Laufen zu halten: Pagat, Eremit, Maler, Puzzlemacher, Schreibender, Sprechender oder Hörender. Calvino, Perec und Pastior als Spieler tun so, als seien sie eremitischer Magier, malender Puzzler oder Sprachchirurg. Sie tricksen und zaubern, zersägen und legen zusammen oder vivisezieren.

Die Erzählsituationen sind also in ein allzeitliches *Dazwischen* einzuordnen, einem Derrida'schen „non-lieu dans lequel se jouaient à l'infini des substitutions de signes“.⁵³⁰ Wie in Derridas in Kapitel II.2.1 der vorliegenden Arbeit erläuterten Verständnis von Spiel als Fundament von Bedeutung, besitzt das oulipistische Spiel damit keinen Ursprung oder allgemeingültigen Referenzpunkt und auch kein Zentrum.⁵³¹ Eine immerwährende Austauschbewegung ist Basis sowie Ausgangs- und Endpunkt aller Entwicklung.

3 Unendliche Wiederholung durch Mise en abyme und Hyperstruktur

Die zahlreichen metatextuellen Verweise auf inhaltlicher und struktureller Ebene gestalten eine Mise-en-abyme-artige Struktur: Labyrinthische Spiegelkabinette, Puzzles im Puzzle, Palindrome im Palindrom unterstreichen die Unendlichkeit der Pendelbewegung. Sie stoßen eine unendliche Kette von

⁵²⁷ Fink, Eugen: Oase des Glücks. Gedanken zu einer Ontologie des Spiels. In: Fink, Eugen: Spiel als Weltsymbol. 2010: 11-29, hier: 22.

⁵²⁸ Genauer heißt es: „Der Spielende geht sozusagen in seine Rolle ein, aber er verliert sich dabei nicht.“ (Fink, Eugen: Spiel als Weltsymbol. 1960: 109.)

⁵²⁹ Ehrmann erklärt: „The pronouns I, you, he are the different modes of the play structure. The subjectivity-objectivity dualism is abolished because it is inoperative.“ (Ehrmann, Jacques: Homo ludens revisited. In: Ehrmann, Jacques (Hrsg.): Game, Play, Literature. Yale French Studies, Nr. 41, 1968: 31-57, hier: 56.)

⁵³⁰ Derrida, Jaques: La structure, le signe et le jeu dans le discours des sciences humaines. In: L'écriture et la différence. Collection ‚Tel Quel‘. 1967: 409-428, hier: 411.

⁵³¹ Wie in Kapitel II.1.1.4 der vorliegenden Arbeit beschrieben, erklärt Derrida: „Dés lors on a dû sans doute commencer à penser qu'il n'y avait pas de centre, que le centre ne pouvait être pensé dans la forme d'un étant-présent, que le centre n'avait pas de lieu naturel, qu'il n'était pas un lieu fixe mais une fonction, une sorte de non-lieu dans lequel se jouaient à l'infini des substitutions de signes.“ (Derrida, Jaques: La structure, le signe et le jeu dans le discours des sciences humaines. In: L'écriture et la différence. Collection ‚Tel Quel‘. 1967: 409-428, hier: 411.)

Verweisen an und bedeuten so mehr als sie darstellen. Im Falle des Calvino'schen Kombinationsspiels mit den *elementi dati* ermöglicht seine Thematisierung auf allen Textebenen die Entstehung eines labyrinthischen Spiegelkabinetts. Das ursprünglich Gespiegelte kann man wie den Mythos nur noch erahnen. Perec integriert sein Verständnis vom Puzzle als Konzept, das aus der Spannung zwischen dem Einzelteil als Einzelteil und dem Einzelteil als Teil des Gesamten besteht, ebenso in alle Textebenen. Wie mannigfaltig sich die Teile seines *puzzle d'amateur* zusammenfügen lassen, wird dabei zu einem Geheimnis. Pastior schließlich organisiert seine Palindrome in palindromischer Kapitelanordnung. Seine Palindromblöcke werden im Scharnier zu strukturierterem Palindromtext, der dann zu Palindromzeilen wird. Mit zunehmender Konzision wechselt die bearbeitete Sprachfunktion von der Syntax zur Phonologie, von geschriebener zu gesprochener Sprache. Die vornehmliche Gewissheit grammatischer Funktion wandelt sich in eine geräuschvolle Ungewissheit. Auf diese Weise wird im hier beschriebenen Literaturspiel das Unsichtbare sichtbar und das Unsagbare sagbar. Der Blick auf den Mythos wird möglich, die Weite der unendlichen *mystères* erahnbar und die Eigengeräuschlichkeit der Sprache hörbar. Bei Fink heißt es dazu:

„Die Spielwelt ist nicht entweder ‚weniger‘ oder ‚mehr‘ im Vergleich zu den sonstigen Dingen, sie ist einzig dadurch, daß sie weniger ist, auch mehr.“⁵³²

Mit ihrem reflexiven und duplizierenden Charakter ist die Mise en abyme dabei ein adäquates Strukturelement spielerischer Texte. Zum einen evoziert sie den für das Spiel grundlegenden Effekt der *Doppelung* nach Fink und betont zum anderen die potenzielle Unendlichkeit eines Vorgangs. Demnach überrascht es nicht, dass Dällenbachs Argumentation in *Le récit spéculaire* von 1977 zur Abgrenzung der Texte mit Mise-en-abyme-Struktur von Texten ohne eine solche Struktur ähnlich funktioniert wie z. B. Freys Argumentation zur Charakterisierung von Spieltexten. Demnach sei die konkrete Thematisierung der Selbstreferenz abgrenzendes Merkmal der Spieltexte:

„Jeder Text hat Spielraum und kann so im weitesten Sinn als Spiel gelten. Aber der spielerische Text im engeren Sinn ist derjenige, der den Spielraum auf irgendeine Weise thematisiert.“⁵³³

⁵³² Fink, Eugen: Spiel als Weltsymbol. S. 234.

⁵³³ Frey, Hans-Jost: Der unendliche Text. 1990: 283. Auch Gascoigne grenzt Spieltexte von anderen literarischen Texten ähnlich ab. Es heißt: „When, therefore, we find ourselves dealing with texts where the author has acknowledged a fixed set of non-conventional rules, constraints or procedures governing the production of a particular text, or where the nature of the text itself permits us to infer such a set of rules determining its nature, then we can usefully speak of it as a ludic text.“ (Gascoigne, David: The Games of Fiction. Georges Perec and Modern French Ludic Narrative. 2006: 17.)

In ganz ähnlicher Weise erklärt Dällenbach, dass die Kreation einer zweiten Sinnebene im literarischen Text nicht alleiniges Argument für das Bestehen einer Mise-en-abyme-Struktur sein könne. So sei alle Literatur doppeldeutig und auf die eine oder andere Art selbstreflektierend. Er kommt daher zu dem Schluss, dass nur solche Texte, die ihre Selbstreflexivität unmittelbar selbst thematisieren, auch zu den Mise-en-abyme-Texten zu zählen sind:

„ceux qui, conscients de leur littérarité, la *narrativisent* et s’astreignent, par retour permanent ou occasionnel sur eux-mêmes, à exhiber la loi sous-jacente à toute œuvre de langage. [...] C’est à dire que si toute œuvre littéraire peut se définir comme une machine à résonner et à tisser des communications transversales, il n’appartient qu’aux livres pourvus de pièces supplémentaires de jouer le jeu de la spécularité.“⁵³⁴

Wie das Spiel besitzt die Mise en abyme durch ihren reflexiven, doppelnden Charakter so auch eine natürliche Ähnlichkeit zu der Funktion eines Spiegels⁵³⁵: „un miroir bien placé nous permet de découvrir ce qui se passe derrière notre dos, un jeu de miroirs d’étudier notre profil, etc.“⁵³⁶, so Dällenbach. Die veränderte Darstellung ermöglicht eine weitere Sichtweise und verweist auf ein Mehr, also – um zurück auf die drei Oulipiens zu kommen – auf den Bereich des Mythos, der *mystères* oder der Eigengeräuschlichkeit.

Calvino und Perec versuchen sich in diesem Sinne mit *Il castello dei destini incrociati* und *La vie mode d’emploi* an einer *enciclopedia aperta*⁵³⁷ oder einem Hyperroman (*iper-romanzo*)⁵³⁸, einem *libro totale* oder *puzzle d’amateur*, wie vorstehend dargelegt. Genauso wie Calvino zahlreiche Möglichkeiten zur Bildinterpretation aneinanderreicht, liefert Perec ein Inventar von Schicksalen, Objekten, Lebensmodellen oder auch Spielen – und natürlich von Werken der Weltliteratur. Ebenso wird in beiden Fällen deutlich, dass es keine Darstellung aller möglichen Aneinanderreihungen, keine vollständige Inventarliste geben kann.

⁵³⁴ Dällenbach, Lucien: *Le récit spéculaire. Essai sur la mise en abyme*. 1977: 67f.

⁵³⁵ Dällenbach spricht von einer Äquivalenz. „Cette équivalence se prouve par l’habitude solidement ancrée d’utiliser les deux termes comme voulant dire la même chose.“ (Ebd.: 215) Dällenbach gibt in dem Abschnitt aus dem Anhang seines *Le récit spéculaire* unter Abschnitt 1 – *Les trois leçons du miroir* noch weitere Beispiele für die Verwendung des Spiegelbegriffs in Verbindung mit Mise en abyme-artigen Textstrukturen, z. B. von Derrida oder Borges.

⁵³⁶ Ebd.: 19f. Dällenbach gibt hier Van Eycks Gemälde *Woman at a toilet* und *Arnolfini Marriage* als Beispiele an. Das Gestaltungskonzept Mise en abyme kommt ursprünglich aus der bildlichen Kunst und wird zum ersten Mal von Gide auf die Literatur angewendet. (Vgl. Gide, Andre: *Journal 1889-1939*. 1948.)

⁵³⁷ Calvino, Italo: *Lezioni americane: Sei proposte per il prossimo millennio*. 1988: 113.

⁵³⁸ Ebd.: 117.

Pastiors Palindromgedichte können hier nur mit Einschränkungen als *Hyper-Gedichte* verstanden werden. Sie spinnen, ob der schon erwähnten Vakanz eines semantischen Regelrahmens, kein Netz von Möglichkeiten (*rete dei possibili*)⁵³⁹, wie es laut Calvino für Hyperromane typisch ist. Zwar zeigen Pastiors Palindrome diese Möglichkeiten auf, aber nur in der Form einzelner Fäden, so dass der Leser das Netz selbst spinnen muss. Indes kann festgestellt werden, dass Pastior mithilfe seiner Palindromarbeit in *Kopfnuß Januskopf* ein Netz der phonologischen und syntaktischen Möglichkeiten der Sprache erstellt, während er die Sprachebenen Syntax, Phonologie, Graphemik, Phonetik, Sprachgrenzen und damit Semantik und Pragmatik gleichzeitig bearbeitet und so den gesamten Sprachkörper viviseziert. Calvino sammelt Geschichten, Perec sammelt Lebensentwürfe, Pastior sammelt Sprachfunktionen. Sie alle zitieren ein Universum der Literatur, des Lebens, der Sprache herbei.

Calvino spricht von einer zentrifugalen Kraft (*forza centrifuga*), die von solcher Art Romanen ausgeht und totalisierende Darstellung vorstellbar machen soll.

„Anche se il disegno generale è stato minuziosamente progettato, ciò che conta non è il suo chiudersi in una figura armoniosa, ma è la forza centrifuga che da esso si sprigiona, la pluralità dei linguaggi come garanzia d’una verità non parziale.“⁵⁴⁰

Alle drei Werke besitzen diese zentrifugale Kraft, die das in den Texten auf metatextueller Ebene propagierte Literaturverständnis weit über seinen literarischen Radius hinaustragen. Die Integration der außerliterarischen und außerphilosophischen Spielsysteme Tarock und Puzzle, das Spiel mit allen Sprachkomponenten genauso wie der titelgegebene Anspruch, eine Gebrauchsanweisung für das Leben zu schreiben, oder auch der Einbezug verschiedener Sprachen bricht den literarischen Rahmen auf und erweitert den Wirkungsradius der zahlreichen Verweise heraus aus dem vornehmlich abgesteckten Textkonstrukt (Schloss/Taverne, Pariser Wohnhaus, deutsche Schriftsprache) potenziell ins Unendliche.

Allerdings kann nicht darauf geschlossen werden, dass alle oulipistischen Spieltexte auch Hyperromane sind. Vielmehr lässt sich umgekehrt behaupten, dass alle Hyperromane im oulipistischen Sinne Spieltexte sein müssen. Wie beschrieben, stellen Spieltexte ein Netz von Möglichkeiten auf, dass heißt, sie

⁵³⁹ Calvino, Italo: *Lezioni americane: Sei proposte per il prossimo millennio*. 1988: 116. S. auch Kapitel III.3 der vorliegenden Arbeit.

⁵⁴⁰ Calvino, Italo: *Lezioni americane: Sei proposte per il prossimo millennio*. 1988: 113.

bedeuten mehr als sie darstellen und sind also im Sinne des Derrida'schen Spielfelds eine *enciclopedia aperta*⁵⁴¹.

4 Erkenntnis durch Verunsicherung

Resultat des Spiels bei Calvino, Perec und Pastior ist das *ripensare, voir autrement* oder das Aufbrechen von Automatismen. Der Blickwinkel wird geändert und Unsichtbares sichtbar. Spiel wird in diesem Sinne zur Sehhilfe. Es korrigiert, wie Burke es nennt, intellektuelle Kurzsichtigkeit:

„Play [...] lends a sort of detachment and distance (distanciation, defamiliarization) which increases variability of response, facilitates experimentation, and corrects intellectual and effective myopia.“⁵⁴²

Durch den Eintritt in die Spielwelt gewinnt der Spielende Abstand zur Nicht-Spielwelt und erhält einen neuen Blickwinkel. Während Burke das Spiel mit der Funktion einer Brille vergleicht, wurde vorstehend von Spiel als Spiegel gesprochen, der einen indirekten Blick auf das ermöglicht, was außerhalb des direkten Sichtfelds liegt. Wie in Kapitel III.3 dargestellt, erhebt Calvino in den *Lezioni americane* mit der Perseus-Allegorie⁵⁴³ diesen indirekten Blick gar zur poetischen Sicht auf die Welt.

Literatur als Spiel mit der Sprache bedeutet durch die im Spiel erzwungene Reflexion gleichzeitig ihre Verunsicherung im Sinne Freys (s. Kapitel II.2.3). Dieses wichtige Moment der Verunsicherung treibt Entwicklung voran, weil es das Gegebene infrage stellt. Damit ist klar, dass Verunsicherung nur als Reaktion stattfinden kann, in einer sukzessiven Abfolge – genauso wie der Leseprozess. Man kann nur etwas Gewisses verunsichern, nur etwas schon Gesehenes anders oder umgekehrt sehen. Eine Antithese zu formulieren, setzt immer das Bestehen einer These voraus, und daher wird hier auch das literarische Schaffen immer als Arbeit mit gegebenen Elementen verstanden. Dieser Argumentation folgend ist Spiel dann zu verstehen als Reaktion auf das Nicht-Spiel. Es produziert Unordnung als Reaktion auf Ordnung, Verunsicherung als Reaktion auf Gewissheit. Ohne diese Funktion gäbe es keine Entwicklung, und alles bliebe ewig gleich. Somit ist Spiel das notwendige Korrektiv allen Nicht-Spiels, der Treiber von Transformation und Ermöglicher von Progression. Das heißt also nicht, dass die Verunsicherung der Gewissheit, die Antithese der These oder das Spiel dem Nicht-Spiel

⁵⁴¹ Calvino, Italo: *Lezioni americane: Sei proposte per il prossimo millennio*. 1988: 113.

⁵⁴² Burke, Ruth E.: *The Games of Poetics. Ludic criticism and Postmodern Fiction*. 1994: 34.

⁵⁴³ Calvino, Italo: *Lezioni americane: Sei proposte per il prossimo millennio*. 1988: 6ff.

untergeordnet beige stellt wird. Vielmehr stehen sie in einem wechselseitigen, gleichberechtigten Verhältnis zueinander.

Insofern verstehen die Oulipiens Literatur als spielerischen Freiraum, der den festen Regelsystemen von Sprache und Realität komplementär entgegengesetzt wird – als Verunsicherung und Sehhilfe. Verlieren kann dabei nur derjenige, der nicht spielt. „The only way to lose is not to play“⁵⁴⁴, heißt es bei Bohmann-Kalaja. Textuelle Repräsentanz findet der literarische Verlierer in den Spielwelten Calvino und Perecs in vielen Figuren: Bartlebooth, das Ehepaar Danglar, Perceval-Parzival-Parsifal, Alchimisten-Faust etc. Die Weigerung, so zu tun als ob, das Beharren auf einer Sichtweise oder Position oder die fehlende Bereitschaft, überhaupt eine solche einzunehmen, verhindern die Verwandlung in einen Spieler und unterbinden das Spiel.

Alle drei Autoren rütteln so an der vornehmlichen Gewissheit von Literatur und Sprache. Calvino verbindet offensichtliche Erzählfragmente aus Texten der Weltliteratur zu neuen Geschichten, während er sich auf Bilder bezieht, die wiederum textimmanent mehrere Rollen einnehmen und in jeder einzelnen Rolle eine veränderte Bedeutung zugewiesen bekommen. Perec lässt Erzählfragmente kontextlos stehen, um sie dann in einen unkonventionellen Kontext einzubetten. Genauso wie Winckler Bartlebooths Lebensprojekt verunsichert, verunsichern Perec und Calvino den konventionellen Leseprozess und auch das Bild vom Autor als romantisches Genie sowie die Kontinuität des Textes oder die Kontingenz der fiktiven Textwelt. Während Pastiors Palindrome das linguistische Sprachkonstrukt durch das Gegenüberstellen und Entstellen seiner grammatischen Funktionen verunsichern, positioniert sich seine Dichtung als Unsinnspoesie außerhalb oder zumindest abseits der semantischen Verbindlichkeit von Sprache und Literatur oder der „Gesetze des Denkens“⁵⁴⁵, wie es bei Czernin heißt. Angesichts dessen kann Pastiors Dichtung hier als Korrektiv oder oppositionelles Komplement zum Literaturapparat verstanden werden. Man könnte auch von seiner Unsinnspoesie als Poesie *all'incontrario* sprechen.

Demnach evoziert die Verunsicherung die Pendelbewegung und im letzten Schritt Erkenntnis. Einmal angestossen, ist dieser Vorgang unendlich und wirkt wie der Tunneleffekt bei Pastior, seines Zeichens „ein ausgedehntes Phänomen – eben nicht nur Teilchen, sondern zugleich auch Welle“⁵⁴⁶. Werden Literatur als Spiegel der Welt und Sprache als Teil der Welt

⁵⁴⁴ Bohmann-Kalaja, Kimberly: Reading Games. An aesthetics of play in Flann O'Brien, Samuel Beckett & Georges Perec. 2007: 228.

⁵⁴⁵ Czernin, Franz Josef: Die Regel, das Spiel und das Andere. Zum Werk Oskar Pastiors. In: Der Himmel ist blau. Aufsätze zur Dichtung. 2007: 59-86, hier: 68.

⁵⁴⁶ Pastior, Oskar: Kopfnuß Januskopf. Gedichte in Palindromen. 1990: 147.

verunsichert, wird sodann die Welt verunsichert. Darin finden sich Freude, Risiko und Nervenkitzel des oulipistischen Spiels, sagt Consenstein:

„The possibilities of changing the world, of changing at least the perception of oneself and the world, of modifying one's inner self and all of reality, are the joy, risk, and thrill of the game.“⁵⁴⁷

Damit ist Spiel als Verunsicherung, und in diesem Sinne als Korrektiv, notwendiger Bestandteil der Literatur und der Welt. Ohne diesen Bestandteil gäbe es keine Entwicklung, sondern nur Stillstand. Daher ist das Spiel nicht bloss „life's luxury“⁵⁴⁸, also eine zusätzliche, aber verzichtbare Komponente des Lebens, wie Ehrmann es beschreibt. Vielmehr ist Spiel dem Leben, der Welt und der Literatur schon inhärent. Vor diesem Hintergrund ist sodann Le Lionnais' Verständnis von der Rolle Oulipos für die literarische Welt zu verstehen.

„A terme plus long tout rentrerait dans l'ordre, l'humanité finissant par trouver, en tâtonnant, ce que l'OuLiPo s'efforce de promouvoir consciemment. Il en résulterait cependant dans le destin de la civilisation un certain retard que nous estimons de notre devoir d'atténuer.“⁵⁴⁹

⁵⁴⁷ Consenstein, Peter: *Literary Memory, Consciousness, and the Group Oulipo*. 2002: 233.

⁵⁴⁸ Bei Ehrmann heißt es: „Even deprived of play, life would remain life. It would simply be serious, dull, ordinary. In such a perspective, it is clear that play represents the gratuitous, the beautiful, the noble, the artistic aspect of life, the sunday of life. As a costume hides nudity and embellishes it, so play ,adorns life'; it is life's luxury.“ (Ehrmann, Jacques: *Homo ludens revisited*. In: Ehrmann, Jacques (Hrsg.): *Game, Play, Literature*. Yale French Studies, Nr. 41, 1968: 31-57, hier: 45.)

⁵⁴⁹ Le Lionnais, François: *Le second Manifeste*. In: *Oulipo. La littérature potentielle. Créations Re-créations Récréation*. 1973, 19-22, hier: 27.

VII

Fazit

„La vida, sin nombre, sin memoria, estaba sola. Tenía manos, pero no tenía a
quién tocar. Tenía boca, pero no tenía con quién hablar. La vida era una, y
siendo una era ninguna.

Entonces el deseo disparó su arco. Y la flecha del deseo partió la vida al
medio, y la vida fue dos.

Los dos se encontraron y se rieron. Les daba risa verse, y tocarse también.“

Eduardo Galeano – Espejos

1 Ergebnis der Untersuchung

Ziel der vorliegenden Arbeit war es, das oulipistische Spiel einer näheren Betrachtung zu unterziehen. Dazu wurde in Kapitel II.2 das Spielerische der Poetik Oulipos näher betrachtet und das literarische Spiel bei Calvino, Perec und Pastior am Beispiel von *Il castello dei destini incrociati*, *La vie mode d'emploi* und *Kopfnuß Januskopf* verglichen. Bestätigt werden konnte, dass das auf das Evozieren von Wiederholung fokussierte und damit von Gleichzeitigkeit geprägte Spiel der Oulipiens eine supplementäre Austauschbewegung nach Derrida anstößt. Es bedient sich dabei des Doppelungseffekts nach Fink, um sodann zu verunsichern, wie Frey es beschreibt. Insofern ist der oulipistische Spielraum zwar ein abgesteckter, aber dennoch offener literarischer Raum. Dieser Raum wird mittels eigener Regeln von der Nicht-Spielwelt abgegrenzt, steht aber gleichzeitig in einem spiegelhaften Verhältnis zu ihr. Entsprechend dem für die oulipistische Poetik charakteristischen Freiheitsparadoxon – Freiheit durch Beschränkung – wird der Text als Spielfeld von der selbstgewählten Contrainte konzipiert. Sie übersteuert die konventionellen Regeln und erlaubt einen freieren Umgang mit Sprache und Literatur. So ist der literarische Raum ein Experimentierfeld, auf dem die Oulipiens mit einem zwar von den konventionellen Sprach- und Literaturregeln abhängigen, aber doch andersartigen System agieren, um unbewusste Zusammenhänge ans Licht zu befördern.

Des Weiteren wurde herausgestellt, dass alle drei Autoren erwartungsgemäß den Grundsätzen der oulipistischen Poetik folgen. So verstehen sie das

literarische Spielen als experimentelle Arbeit mit und an gegebenem Material. Dazu konstruieren sie ein Regelsystem, dem ein potenzieller Moment des Clinamen hinzugefügt ist, um dem Anspruch nachzukommen, ein offenes und permutatives Spiel zu generieren. Gespielt wird so, um die Potenzialität von Sprache zu demonstrieren.

Gleichzeitig entwickeln die drei Oulipiens aber darauf aufbauend Spielkonzepte mit jeweils unterschiedlichen Nuancen. Calvino und Perec arbeiten dazu mit Stoffen und Motiven des Literaturkorpus, d. h. mit einer semantisch vorbelasteten Sprache, und Pastior mit der Sprache als linguistische Konstruktion.

1.1 Calvinos Spiel

Calvino beschäftigt sich am ausführlichsten mit der Beziehung zwischen Literatur und Spiel und nähert sich dem Thema auf einer eher philosophischen Ebene. In dem viel diskutierten und hier als Schlüsseltext herangezogenen Aufsatz *Cibernetica e fantasmi* erklärt er den literarischen Entstehungs- und Rezeptionsprozess zu einem literarischen Kombinationsspiel und betont dabei insbesondere das Moment der Kombination im literarischen Spielvorgang. Ziel ist es, Vorbewusstes ins Bewusstsein zu holen und somit Erkenntnis zu evozieren. Damit bedeuten literarische Texte mehr als sie an der sprachlichen Oberfläche sagen. Unter der Oberfläche befindet sich sodann der unbewusste, ins Bewusstsein drängende Teil, den Calvino *Mythos* nennt. Für den italienischen Oulipien besteht literarische Arbeit in diesem Sinne aus dem Umgang mit dem gegebenen Material, den *elementi dati*. Das Vorbewusste, das ins Bewusstsein drängt, steckt nicht im Material an sich, sondern ist nur durch die Kombinationen mit speziellem Wert hervorholbar. Der Kombinationsakt selbst ist experimentell und wird durch selbstgewählte Regeln gesteuert.

In der Analyse von *Il castello dei destini incrociati* hat sich gezeigt, dass Calvino hier sein literarisches Kombinationsspiel in die Literaturpraxis überführt und das Werk daher zur weiteren Beleuchtung seines Spielverständnisses herangezogen werden konnte. So wurde festgestellt, dass nur die Kombinationen gegensätzlicher Elemente spielerisch sind. Die Verbindung erzwingt den Vergleich und so eine existenzielle Erschütterung. In einer Pendelbewegung werden die semantischen Konzepte der teilnehmenden Elemente durch die gegenteilige Kraft verunsichert und infolgedessen neu gedacht (*ripensare*). Zum einen ist Calvinos Spiel damit ein signifikanter Treiber von Entwicklung und verdeutlicht zum anderen die potenziell unendliche

Polyvalenz der gegebenen Elemente. Analog der oulipistischen Vorstellung von dem Zusammenwirken von Regel und Freiheit als Grundlage des literarischen Prozesses, beschreibt Calvino das literarische Spielfeld dabei als ambivalent. Gegeneinander wirkende Kräfte innerhalb einer Textstruktur halten dieselbe flexibel und empfänglich für Entwicklung und also spielerisch. Die komplexe Contrainte, die Calvino dem Text zugrunde legt, evoziert das literarische Kombinationsspiel und bildet es zugleich ab. Der italienische Oulipien benutzt die Motive und die reichhaltige Tradition der Tarot-Tarockkarten, um auf die Menge und die Polyvalenz der *elementi dati* zu verweisen und das Thema *Spiel* explizit in den Text aufzunehmen. Zudem ermöglichen ihm die Karten als Kommunikationsmittel die Fragmentarisierung der einzelnen Geschichten und ergeben weiteren Spielraum durch die Inkongruenz zwischen Bild und Sprache. Das selbstgewählte Allgemeinschema ordnet die Karten und bestimmt damit den Inhalt der Geschichten. Dazu kombiniert Calvino pro Erzählung explizite intertextuelle Verweise mit der Darstellung eines Aspekts des literarischen Kombinationsspiels. So werden Inhalt und Aufbau der Geschichten in *Il castello* von Ariosts Erzählung *Orlando furioso* und dem geordneten Spielaspekt der Regel determiniert, und Inhalt und Aufbau der Geschichten in *La taverna* werden wiederum von dem Verweis auf Shakespeares *Hamlet*, *King Lear* und *Macbeth* und dem unkontrollierbaren Spielaspekt des Clinamens bestimmt. Auf diese Weise akzentuiert die Erzählung zum einen den experimentellen, kontrollierten Vorgang der gegensätzlichen Kombination und zum anderen die Pendelbewegung, also den fließenden Austausch, der unkontrolliert zwischen ihnen entsteht.

Darüber hinaus sind aber auch beide Allgemeinschemata einzeln geprägt vom literarischen Kombinationsspiel. So bestehen die Erzählsituationen aus einem experimentell kombinierenden Erzähler, der das Unsagbare sagbar macht, und die beiden Erzählorte besitzen einen ambivalenten Charakter. Im Stil einer unendlich fortführbaren *Mise en abyme* verflechtet Calvino intertextuelle Verweise auf literarische und philosophische Texte sowie Textstrukturen auf allen Erzählebenen, die einem oder mehreren Aspekten seines literarischen Kombinationsspiels nahestehen oder es abbilden. In ihrer Funktion als Spiegel ermöglicht die *Mise en abyme* so die Erweiterung des Blickwinkels und also Erkenntnis.

1.2 Perecs Spiel

Im Falle Perecs wurde über den Vergleich zu konkreten Gesellschaftsspielen wie Go und Puzzle festgestellt, dass auch er Literatur als Spiel versteht. Ähnlich wie für Calvino besteht für den französischen Oulipien der literarische Prozess aus dem Reorganisieren von Wörtern zu neuen sinnhaften Einheiten. Darin sieht Perec eine Parallele zum Go, das er in dem Text *Petit Traité invitant à la découverte de l'art subtil du go* mit dem Schreiben gleichsetzt.⁵⁵⁰ Zusammen mit der Darstellung von Literatur als Puzzle, „le jeu par excellence“⁵⁵¹ und sein „jeu favori“⁵⁵² in *La vie mode d'emploi* stellt er ebenso das Kombinieren in den Mittelpunkt des literarischen Prozesses. Dabei unterstreicht das Puzzle als Konzept, das aus der Spannung zwischen dem Einzelteil als Einzelteil und dem Einzelteil als Teil des Gesamten besteht, zugleich die enorme Bedeutung des Kontextes für die Sinnbildung. Die Änderung des Kontextes verursacht eine Verschiebung (*déplacement*) in der Wahrnehmung und sodann das Anders-Sehen (*voir autrement*).

Zugleich misst Perec dem Moment des Clinamens große Beachtung bei. Ein Regelsystem ohne unberechenbares Moment ist kein Spiel. Spiel ist nur, was permutativ wiederholt werden kann. In dieser Hinsicht schreibt auch er dem literarischen Text als Spielfeld die Ambivalenz als signifikantes Charakteristikum zu. Dabei erhebt Perec dieses sein dem Werk zugrunde liegendes Konzept mit dem titelgebenden Anspruch, eine Gebrauchsanweisung für das Leben zu schreiben, von einem literarischen zu einem Lebenskonzept.

Als Konstrukt aus Einzelteilen, die in einem experimentellen Rätselprozess zusammengefügt werden müssen, und als „image of something with a piece missing“⁵⁵³ stellt das Puzzle Perecs Auffassung von Literatur als Spiel dar. Insofern ist es metatextuelle Metapher von *La vie mode d'emploi*. Mit der Kombination aus Lateinischem Quadrat und Springerproblem übersetzt Perec hier das Puzzlespiel in die Literaturproduktion. Sein Vorgehen und die Anwendung der mathematischen Probleme beschreibt der französische Oulipien detailliert in seinem *cahier des charges*. Das Lateinische Quadrat bestimmt die Erzählgegenstände und ihre Verbindung; das Springerproblem

⁵⁵⁰ Lusson/Perec/Roubaud: *Petit Traité invitant à la découverte de l'art subtil du go*. 2003: 42.

⁵⁵¹ Bens/Ledoux/Perec: *Et ils jouent aussi...* Georges Perec. Interview in: *Jeux & Stratégie*, N°1, 1980: 30-33, hier: 30.

⁵⁵² Ebd.

⁵⁵³ Bellos, David: *Perec's Puzzling Style*. In: *PN Review* 68, Vol. 15, Nr. 6, July/August 1989: 12-17, hier: 12.

organisiert die Abfolge der Geschichtsfragmente. Dabei sorgt die Integration des Clinamens für unkontrollierbare Abweichungen, die die Vorgänge potenziell permutativ wiederholbar machen. Auf Basis des Querschnitts eines Hauses, den der Oulipien als Quadrat mit 10 x 10 Feldern denkt, zerteilt er so mittels der Geschichten der Bewohner die Geschichte des Hauses in Fragmente, die ob ihrer ungewöhnlichen textuellen Abfolge vom Leser in einem Rätselprozess zusammengefügt werden müssen.

Des Weiteren reproduziert auch Perec sein literarisches Puzzlespiel im Stil einer *Mise en abyme*. Jede Lebensgeschichte aus dem fiktiven Pariser Wohnhaus ist eine Parabel über die Konsequenzen von Gleichgewicht oder Ungleichgewicht von Regel und Anti-Regel. Im Zentrum aller Geschichten steht die eines Puzzlers, dessen Beziehung zum Puzzlemacher die Beziehung zwischen Leser und Autor spiegelt, während die Funktion des Malers als Spielermöglicher das Spielmaterial oder die gegebenen Elemente repräsentiert. Zusätzlich sind die einzelnen Raumtexte so konzipiert, dass sie Annahmen provozieren, die noch im Laufe desselben Textes oder im Laufe der weiteren Erzählung korrigiert werden. Das Clinamen findet als Kategorie im Lateinischen Quadrat und auch als zufällige Ignoranz der Vorgaben der *Contrainte* statt. Metaphorische Repräsentanz erfährt es z. B. in Form des nicht beschriebenen Raumes oder einer abgeissenen Keksecke. Letztlich fordert Perecs literarisches Puzzlespiel das Anders-Sehen (*voir autrement*) und evoziert damit Erkenntnismomente, die den Reiz des Spiels ausmachen und also Schreib- und Lesemotivation sind.

1.3 Pastiors Spiel

Pastior schließlich versteht literarisches Spiel als Arbeit an allen Ebenen der Sprache und die Poesieform als Spielregel. Dabei legt er den Fokus auf den Prozess der Spaltung, der in seinem Konzept von Texterstellung grundlegend ist.⁵⁵⁴ Er betreibt Klangpoesie und widmet sich folglich der Sprache als einem linguistischen Konstrukt. Sein Spiel besteht darin, die Regeln des Sprachsystems mit poetischen Regeln zu überstimmen und so Sprache und Poesieform an ihre Grenzen zu bringen. Dabei spaltet und kombiniert er nicht vorrangig auf der semantischen Ebene, wie die beiden Romanciers, sondern auf der syntaktischen und phonologischen Ebene. Pastior stellt die *Eigengeräuschlichkeiten* der Sprache heraus und verweist so auf ihre unendlich potenzielle Polyvalenz.

⁵⁵⁴ Er spricht von „Textgenese als Vivisektion“. (Pastior, Oskar: *Das Unding an sich*. Frankfurter Vorlesungen. 1994: 14.)

Die Palindromform, der er eine besondere Stellung unter den Textformen bestätigt⁵⁵⁵, ist dabei textuelles Abbild der Gegenüberstellung zweier gegensätzlicher Positionen und eine der strengsten Spielregeln.⁵⁵⁶ Das Palindrom fordert per se die Spaltung und Kombination seiner Kleinsteinheiten. Pastior benutzt die Poesieform als Skalpell für die Sprache, die er als „beweglichen Stoff“⁵⁵⁷ und so als ein amorphes Gebilde versteht. Mit der messerscharfen Spielregel trennt er konventionelle Zusammenhänge und macht die Schriftsprache als linguistisches Konstrukt sichtbar. Die symmetrische Form erzwingt den Vergleich und gleichzeitig eine Verbindung von Anfang und Ende des Palindroms. Erst vor- und zurücklesend wird der Leser der palindromischen Form gewahr. Im Scharnier in der Mitte des Palindroms wird die eine Seite in die andere umgewandelt. In diesem Sinne ist es *locus amoebius* mit Tunneleffekt: Ein wechselhafter Ort der Möglichkeiten mit wellenhafter Wirkung auf seine Textumgebung. Dabei arbeitet Pastior sowohl mit Schrift- als auch mit Klangpalindromen und sowohl mit Wörter- als auch mit Silbenpalindromen.

Da das Palindrom aufgrund seiner Forderung nach Symmetrie einen so strikten Rahmen bietet, kann Pastior an die Grenzen der Sprache gehen und darüber hinaus, ohne dass sich die Worte und Silben in Relationslosigkeit verlieren und ihre Anordnung willkürlich erscheint. Der rumäniendeutsche Oulipien kann auf diese Weise Sprache in ungrammatische graphemische und phonologische Silben spalten und damit seinem Vorhaben, neue Kleinsteinheiten für die Arbeit mit und an der Palindromform zu erforschen, nachgehen. Die Inkongruenz von geschriebener und gesprochener Sprache nutzend, veranlassen Pastiors Palindrome den Leser nicht nur zu einem Anders-Sehen der Sprache, sondern auch zu einem Anders-Hören.

Kopfnuß Januskopf besteht dabei nicht nur aus Palindromen, sondern hat seine Palindromhaftigkeit auch auf metatextueller und struktureller Ebene zum Thema. So findet sich hier mit der palindromartigen Gesamtstruktur und auch mit dem Zeitpalindrom als strukturelles Element in Teil IV ebenfalls ein *mise-en-abyme-artiger* Aufbau.

⁵⁵⁵ Das Palindrom als „Unding“ ist „halt ein höchst künstlicher Ausnahmefall eines Textes“. (Pastior, Oskar: *Das Unding an sich*. Frankfurter Vorlesungen. 1994: 8.)

⁵⁵⁶ Czernin, Franz Josef: Die Regel, das Spiel und das Andere. Zum Werk Oskar Pastiors. In: *Der Himmel ist blau. Aufsätze zur Dichtung*. 2007: 59-86, hier: 66.

⁵⁵⁷ Pastior, Oskar: *Das Unding an sich*. Frankfurter Vorlesungen. 1994: 14.

1.4 Spiel im Vergleich

Es konnte festgestellt werden, dass alle drei Oulipiens ihr literarisches Schaffen als Spiel begreifen. Grundsätzlich folgen sie dabei dem oulipistischen Konzept vom Zusammenwirken von Regel und Anti-Regel und verstehen die literarische Arbeit als experimentelles Kombinieren mit gegebenem Material. Dabei betonen Calvino und Perec insbesondere das Kombinationsmoment, Pastior das der Spaltung. Gemeinsam suggerieren alle drei Oulipiens die potenzielle Unendlichkeit der Abfolge von Kombination und Spaltung und machen letztlich deutlich, dass jede Kombination ein *Interregnum*⁵⁵⁸ ist. Insofern befindet sich das literarische Schaffen immer zwischen den Status *Noch* und *Schon*.

Um den literarischen Vorgang und das literarische Resultat als Spiel zu konstruieren, erstellen die Oulipiens ein Regelsystem, dass ungewöhnliche bis hin zu gegensätzlichen Beziehungen herstellt, während es selbst auf gegeneinander wirkenden Kräften beruht und sich als literarisches Spiel in diesem Sinne thematisiert und abbildet. Der Mix aus Tarot-Tarockspiel und Allgemeinschema, aus *cahier des charges* und Puzzle sowie die Arbeit mit der Palindromform erlauben Calvino, Perec und Pastior zum einen, ihr Spielkonzept auf einer inhaltlichen, strukturellen und metatextuellen Ebene als unendliche *Mise en abyme* in den Text zu integrieren, und zum anderen, den spielerischen Prozess aus Kombination, Spaltung und Pendelbewegung überhaupt anzutreiben. Durch die Aufteilung in Karteninterpretationen, Puzzleteile oder Kleinsteinheiten tritt der Text als Konstruktion, die so, aber auch anders sein könnte, in den Blick. Die Fragmentarisierung des Textes zusammen mit der Wiederholung der einzelnen Textelemente verursacht eine Kontextverschiebung, die Sinn und Bedeutung infrage stellt und so am Ende anreichert. Dabei wurde festgestellt, dass das Palindrom die literarische Manifestation dieses Vorgangs ist und deswegen auch in den Texten von Calvino und Perec palindromhafte Strukturen zu finden sind.

Das Spiel als Verunsicherung scheinbar selbstverständlicher Bedeutungszustände vollzieht sich in einer Pendelbewegung, wie der im Vorhinein mit Derrida als Austauschbewegung bezeichnete Vorgang hier mit Bezug auf Calvino genannt werden soll. Oulipiens verstehen das literarische Spiel insofern als Pendeln zwischen *Contrainte* und Freiheit, zwischen Gegebenem und Neuem, zwischen analytischer und synthetischer

⁵⁵⁸ Wie schon an anderer Stelle der vorliegenden Arbeit beschrieben, versteht Pastior Verbindungen als zeitlich beschränkt: „Die Relationale, ein *Interregnum*.“ (Pastior, Oskar: *Das Unding an sich*. Frankfurter Vorlesungen. 1994: 13.)

Forschungsrichtung. So wie der Erzähler in *La taverna* das Pendeln zur Basis seiner Existenz erklärt⁵⁵⁹, erklärt der Oulipo das Spiel zur Basis seiner Poetik. Oulipistische Spieltexte sind daher Spielfelder im Sinne Derridas. Ihrer Unzulänglichkeit gewahr, werden sie als Spiel gekennzeichnet und verweisen nur auf die Totalität der Literatur anstatt sie darzustellen. Damit haften den Spieltexten eine gewisse Scheinhaftigkeit an: Paradoxerweise setzt die Erschaffung eines Spielfeldes, das auf das immerwährende Pendeln verweist, zwingend voraus, so zu tun, als ob das figürliche Pendel stillstehe. Anstatt die unendlichen Kombinationsmöglichkeiten in ihrer Totalität aufzeigen zu wollen, illustriert der Spieltext einzelne Kombinationen, die den Vorgang selbst als Spiel kennzeichnen und damit als unendlich definieren. In diesem Sinne sind die drei hier untersuchten oulipistischen Texte als *Hyperromane* und *Hypergedicht* zu verstehen.

Calvino, Perec und Pastior führen insofern eine Beispielpartie des Literaturspiels vor. Dabei weisen sie auf ihre unendlich permutative Wiederholbarkeit hin und fordern so den Leser zum Mitspielen auf. Wie beschrieben, arbeiten Calvino und Perec mit einer semantisch vorbelasteten Sprache der literarischen Stoffe und Motive, spielen also mit Literaturkonventionen und bleiben hinsichtlich der linguistischen Sprachebenen auf der Ebene der Semantik. Sie konstruieren in ihren Texten eine literarische Spielwelt, die geschlossen als Metapher steht. Pastior hingegen arbeitet mit der Sprache als linguistischem Konstrukt und nicht mit der Sprache als Bedeutungsträger. Die alltägliche Sprache ist für ihn nicht nur das Mittel zum Zweck, sondern auch gleichzeitig Gegenstand der Untersuchung. So konstruiert er eine Spielwelt, die direkter mit der Welt des Lesers korreliert. Der Leser wird dann zum Spieler, indem er so tut, als erwarte er die sinnhafte Abgeschlossenheit der Textwelt. Spieltexte erlauben aber keine abschließende Sinnzuweisung, wie der Bruch mit der Linearität der Erzählfolge und die Mise-en-abyme-artigen Konstruktionen zeigen. Oulipistische Spieltexte sensibilisieren für die unendliche Potenzialität von Literatur und Sprache. Der Leser wird dazu aufgefordert, infrage zu stellen, starre Strukturen aufzubrechen und darunter die Tiefe von potenzieller Bedeutung zu erahnen. Mit den Worten Perecs fordern er selbst, Calvino und Pastior den spielenden Leser auf diese Weise zu einer Verschiebung (*déplacement*) und *voir autrement* der Literatur und der Dinge auf.

⁵⁵⁹ S. Kapitel III.2.3.2 der vorliegenden Arbeit.

2 Schluss

Als Hybrid aus *homo gaudens* und *homo ludens*⁵⁶⁰ ist der Oulipien als Schriftsteller angetrieben von Spaß und Amusement, von der Lust an neuen Entdeckungen, neuen Zusammenhängen, neuen Erkenntnissen. Wie sich gezeigt hat, ist dieser Spaß aber weder unschuldig noch unbeschwert, sondern zieht vielmehr folgenschwere Konsequenzen nach sich. Neue Entdeckungen, Zusammenhänge oder Erkenntnisse erschüttern die Wahrnehmung von Bestehendem und stellen es bis hin zur Korrektur ins Gegenteil in Frage. Die Kombinationen mit ihrer verunsichernden Wirkung erinnern an Konfrontationen, die auf einen kriegesischen und umstürzenden Kampf der Literatur (*battaglia della letteratura*), wie es bei Calvino heißt, verweisen. Calvinos Erzähler alias Autor und seine Tischgenossen sind ob ihrer Erlebnisse im Literatur-Wald stumm oder gar weißhaarig vor Schreck und versuchen verzweifelt, mit ihren Karten ein wenig Ordnung in das Chaos zu bringen. Perec malt das Bild von Literatur als niemals vollendbares, unbeherrschbares Puzzle, das in alle Richtungen wuchert. Pastior wiederum zeigt Sprache und ihre linguistischen Funktionen in einem referenzlosen Reigen, der Sprecher und Schreiber den Boden unter den Füßen wegzieht.

Wie im magischen Spiel der Zauberei mischen sich im oulipistischen Literaturprozess Neugier und Vorfreude mit Schock und Entsetzen. Bei Liede heißt es zur Beziehung zwischen Magie und Spiel:

„Magie und Spiel haben wohl einmal zusammengehört. Die absolute Macht, welche die Magie über die Dinge verleiht, ist die Quelle einer unheimlichen Spielfreude des Magiers, die Dinge völlig zwecklos zu verwandeln. Mit einem Lachen vollbringt Merlin seine Zaubertaten.“⁵⁶¹

Calvino, Perec und Pastior sind in diesem Sinne Magier, die, während sie nur *so tun, als ob* sie die Welt auflösten, dieses tatsächlich bewerkstelligen. „Mit dem Wort wird gezaubert; das richtige Wort kann den Gegenstand verändern.“⁵⁶²

Die Konstruktionen der literarischen Spielwelten, die die Notwendigkeit eines unberechenbaren Moments im berechenbaren Regelwerk betonen, verursachen den beschriebenen Prozess der Kombination und Spaltung. Ungewöhnliche Kombinationen initiieren die Pendelbewegung, die den semantischen oder grammatischen Status der kombinierten Elemente verunsichert und somit in seiner Polyvalenz darstellt. So verweist das literarische Spiel der Oulipiens auf die Scheinhaftigkeit der Solidität der Welt.

⁵⁶⁰ Le Tellier, Hervé: *Esthétique de l'Oulipo*. 2006: 109.

⁵⁶¹ Liede, Alfred: *Dichtung als Spiel. Studien zur Unsinnspoesie an den Grenzen der Sprache*. 1963: 267.

⁵⁶² Ebd.: 267.

Das Erkennen dieser Scheinhaftigkeit führt dann zum Auflösen der Solidität der Welt, und gerade dies meint, wie Calvino bezugnehmend auf Lukrez in den *Lezioni americane*⁵⁶³ erklärt, das Verständnis der Welt. Insofern bricht das oulipistische Spiel die feste, gesetzte Oberfläche der literarischen Welt auf und offenbart einen Blick in die Abgründe ihrer unendlichen Potenzialität. Der Leser macht Popcorn mit Pastior und lauscht den sprachlichen Eigengeräuschlichkeiten⁵⁶⁴; er wird, wie es sich Valène für die Hausbewohner wünscht, der unendlichen Wunder des Sonnensystems gewahr⁵⁶⁵; er erhascht einen Blick auf den Mythos⁵⁶⁶. Tarockkarten, Mietshäuser und Palindrome sind nicht mehr das, was sie vor der Lektüre waren. Wenn Oulipiens spielen, verändern sie die Welt.

⁵⁶³ Calvino, Italo: *Lezioni americane: Sei proposte per il prossimo millennio*. 1988: 10.

⁵⁶⁴ Vgl. Kapitel V.3.5 der vorliegenden Arbeit.

⁵⁶⁵ Vgl. Kapitel IV.3 der vorliegenden Arbeit.

⁵⁶⁶ Vgl. Kapitel III.1 der vorliegenden Arbeit.

IX

Abbildungen

Abbildung 1: Tarockbild Il castello



(Calvino, Italo: Il castello dei destini incrociati. 2012: 42.)

Abbildung 2: Tarockbild Il castello, Geschichten im Kreuz



(Hervorhebungen durch die Verfasserin. Calvino, Italo: Il castello dei destini incrociati. 2012: 42.)

Abbildung 3: Münzen-Ass Visconti-Tarot



(Calvino, Italo: Il castello dei destini incrociati. 2012: 45.)

Abbildung 4: Tarockbild Il castello und verlorene Karten



(Hervorhebungen durch die Verfasserin. Calvino, Italo: Il castello dei destini incrociati. 2012: 42.)

Abbildung 5: Tarockbild La taverna



(Calvino, Italo: Il castello dei destini incrociati. 2012: 100.)

Abbildung 6: *Münzen-Zwei* des Marseiller Tarot



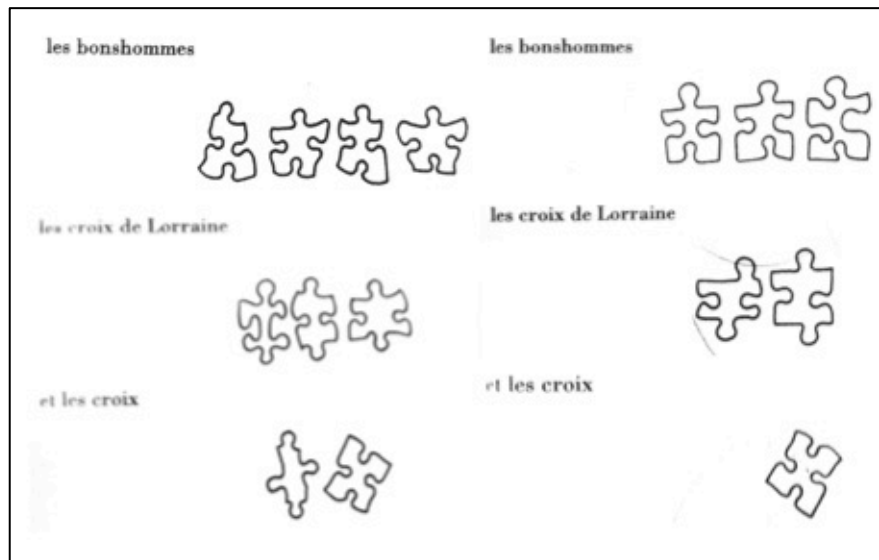
(Calvino, Italo: Il castello dei destini incrociati. 2012: 102.)

Abbildung 7: Plan des Pariser Wohnhauses

<i>Honoré</i>	SMAUTE	SUTTON	ORLOW- SKA	ALBIN	<i>Morilles</i>	Simpson Troyan Troquet		
RUTTING	GRATIOLET		CRESPI	NIETO & ROGERS	<i>Jérôme</i>	<i>Fresnel</i>	BREIDEL	VALENE
<i>Brodin- Gratiolet</i>					ESCALIERS	<i>Jérôme</i>		
CINOC	Docteur DINTEVILLE					WINCKLER		
<i>Hourende</i>	<i>Gratiolet</i>					<i>Hébert</i>		
REOL	RORSCHASH					FOULEROT		
<i>Spéna</i>						<i>Echard</i>		
BERGER	<i>Grifalconi</i>					MARQUISEAUX		
<i>Danglars</i>						<i>Colomb</i>		
BARTLEBOOTH						FOUREAU		
<i>Appenzell</i>						DE BEAUMONT		
ALTAMONT								
MOREAU					LOUVET			
ENTRÉE DE SERVICE	MARCIA	ANTIQUIYÉS	<i>Cleroux</i> LOGE NOCHERE	HALL D'ENTRÉE	<i>Massy</i> MARCIA			
CAVES	CAVES	CHAUFFERIE	CAVES	MACHINERIE DE L'ASCENSEUR	CAVES	CAVES	CAVES	

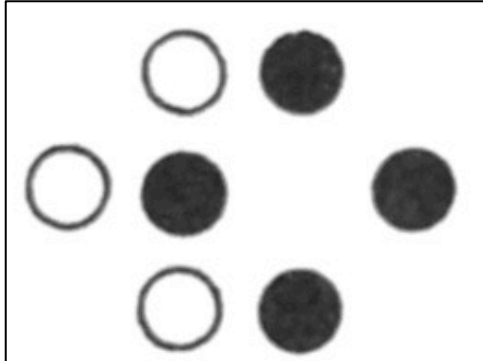
(Perec, Georges: La vie mode d'emploi. Romans. 2010: 581.)

Abbildung 8: Puzzleteile in Präambel und Kapitel XLIV



(Pérec, Georges: La vie mode d'emploi. Romans. 2010: 18f. und 240f.)

Abbildung 9: Go-Position KO



(Pérec, Georges: La vie mode d'emploi. Romans. 2010: 546.)

Abbildungen 7-9:

La vie mode d'emploi de Georges Pérec

© Hachette 1978

© Librairie Arthème Fayard 2010

VIII

Quellenverzeichnis

Primärliteratur

Calvino, Italo: Il castello dei destini incrociati. Mondadori, Mailand, 2012.

Pastior, Oskar: Kopfnuß Januskopf. Gedichte in Palindromen. Carl Hanser Verlag, München, 1990.

Perec, Georges: La vie mode d'emploi. Romans. Fayard, Paris, 1978.

Sekundärliteratur

Alexos, Kostas: Planetary Interlude. In: Ehrmann, Jacques (Hrsg.): Game, Play, Literature. Yale French Studies, Nr. 41, 1968: 6-18.

Alligo, Pietro: Visconti Tarot. Begleittext des Visconti Tarot, Lo Scarabeo, Turin, 2013.

Barthes, Roland: Le degré zéro de l'écriture. Suivi de Nouveaux Essais critiques. Éditions du Seuil, Paris, 1972.

Beaujour, Michel: The game of poetics. In: Ehrmann, Jacques (Hrsg.): Game, Play, Literature. Yale French Studies. No. 41, 1968: 58-67.

Bellos, David: Perec's Puzzling Style. In: PN Review 68, Vol. 15 Nr. 6, July/August 1989: 12-17.

Bellos, David: The Old and the New. An introduction to Georges Perec. In: Review of Contemporary Fiction, 13/1, Frühjahr 1993: 8-16.

Bens/Ledoux/Perec: Et ils jouent aussi...Georges Perec. Interview in: Jeux & Stratégie, N°1, 1980. Excelsior Publications, Issy-les-Moulineaux: 30-33.

Berne, Eric Dr. med.: Games People Play: The Psychology of Human Relationships. Grove Press, New York, 1964.

Boehncke/Kuhne: Anstiftung zur Poesie. Oulipo – Theorie und Praxis der Werkstatt für potentielle Literatur. Bremen: manholt Verlag, 1993.

Börtzler, Friedrich Dr.: Janus und seine Deuter. In: Abhandlungen und Vorträge. Hrsg. von: Bremer Wissenschaftliche Gesellschaft. Heft $\frac{3}{4}$, Schünemann, Bremen, Juni 1930: 103-196.

Bohmann-Kalaja, Kimberly: Reading Games. An aesthetics of play in Flann O'Brien, Samuel Beckett & Georges Perec. Dalkey archive press, Illinois, 2007.

Burke, Ruth E.: The Games of Poetics. Ludic criticism and Postmodern Fiction. Peter Lang, New York, 1994.

Bußmann, Hadumod (Hrsg.): Lexikon der Sprachwissenschaft. Kröner Verlag, Stuttgart, 2002.

Caillois, Roger: Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige. Gallimard, Paris. 1967.

Calvino, Italo: Avventura di una moglie. In: Gli amori difficili. Mondadori, Kindle Edition, 2015.

Calvino, Italo: Cibernetica e fantasmi. In: Calvino, Italo: Una pietra sopra. Mondadori, Mailand, 2013: 201-221.

Calvino, Italo: Das Schloß, darin sich Schicksale kreuzen. Übersetzt v. Heinz Riedt. Mit *Nachbemerkenngen* von Italo Calvino für die deutsche Ausgabe. dtv, München, 2003.

Calvino, Italo: I nostri antenati. Il visconte dimezzato. Il barone rampante. Il cavaliere inesistente. Garzanti, Mailand, 1985.

Calvino, Italo: Il rapporto con la luna. In: Una pietra sopra. Mondadori, Mailand, 2013: 222-224.

Calvino, Italo: Le Château des destins croisés. In: Oulipo. Atlas de littérature potentielle. Gallimard, Paris. 1998: 382-386.

Calvino, Italo: Lezioni americane: Sei proposte per il prossimo millennio. Garzanti, Mailand, 1988.

Calvino, Italo: Orlando furioso di Ludovico Ariosto raccontato da Italo Calvino. Con una scelta del poema. Mondadori, Mailand, 2012.

Calvino, Italo: Se una notte d'inverno un viaggiatore. Mondadori Editore S.p.A., Mailand, 2009.

Calvino/Barenghi: Saggi 1945-1985. Mondadori, Mailand, Bd. 2, 1995.

Consenstein, Peter: Literary Memory, Conciousness, and the Group Oulipo. Rodopi, Amsterdam u. NY, 2002.

Czernin, Franz Josef: Die Regel, das Spiel und das Andere. Zum Werk Oskar Pastiors. In: Der Himmel ist blau. Aufsätze zur Dichtung. Engeler, Basel/Weil am Rhein, 2007: 59-86.

Dällenbach, Lucien: Le récit spéculaire. Essai sur la mise en abyme. Éditions du Seuil, Paris, 1977.

de Lauretis, Teresa: Calvino e la dialettica dei massimi sistemi. In: Italica. Vol. 53, Nr. 1, Frühjahr, 1976: 57-74.

de Troyes, Chrétien: Le Roman de Perceval ou Le Conte du Graal. Edition critique d'après tous les manuscrits par Keith Busby. Niemeyer, Tübingen, 1993.

Dencker, Klaus Peter (Hrsg.): Deutsche Unsinnspoesie. Reclams Universal-Bibliothek Taschenbuch, Stuttgart. 1978.

Derrida, Jacques: De la Grammatologie. Les Éditions de Minuit, Paris, 1967.

Derrida, Jaques: La structure, le signe et le jeu dans le discours des sciences humaines. In: L'écriture et la différence. Collection ‚Tel Quel‘. Édition du Seuil, Paris, 1967: 409-428.

Detweiler, Robert: Games and Play in Modern American Fiction. In: Contemporary Literature, University of Wisconsin Press, Vol. 17, Nr. 1, 1976: 44-62.

Die beste und neueste Art, das in den vornehmsten Gesellschaften heutiges Tages so beliebte Taroc-Spiel, so wol in drey Personen zum König, als in vier wirklichen Personen mit zweyerley Karten recht und wohl zu spielen; nebst einigen Betrachtungen über dieses Spiel, und einem Anhang von ganz neuerfundenen Kartenkünsten. Georg Bauer, Wien/Nürnberg, 1756.

Die Toten Hosen: Die „7“ ist alles. Album: Reich & Sexy II. JKP/WM Germany, 2012.

Donnarumma, Raffaele: Da lontano. Calvino, la semiologia, lo strutturalismo. Palumbo, Palermo, 2008.

Ehrmann, Jacques: Homo ludens revisited. In: Ehrmann, Jacques (Hrsg.): Game, Play, Literature. Yale French Studies, Nr. 41, 1968: 31-57.

Etienne, Luc: Les Palindromes. In: Oulipo. Atlas de littérature potentielle. Gallimard, Paris, 1988: 218-226.

Fink, Eugen: Oase des Glücks. Gedanken zu einer Ontologie des Spiels. In: Fink, Eugen: Spiel als Weltsymbol. Hrsg. von Nielsen, Sepp. Karl Alber Verlag, Freiburg/München, 2010: 11-29.

Fink, Eugen: Spiel als Weltsymbol. W. Kohlhammer Verlag, Stuttgart, 1960.

Fournel, Paul: Clefs pour la littérature potentielle. Denoël, Paris, 1972.

Frey, Hans-Jost: Der unendliche Text. Suhrkamp, Frankfurt am Main, 1990.

Gadamer, Hans-Georg: Wahrheit und Methode. Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik. Siebeck, Tübingen, 1975.

Galeano, Eduardo: Espejos. Una historia casi universal. Biblioteca Eduardo Galeano, Montevideo (Uruguay), 2010.

Gascoigne, David: The Games of Fiction. Georges Perec and Modern French Ludic Narrative. Peter Lang AG, Bern 2006.

Goebel-Schilling, Gerhard: Mythos und Metaliteratur bei Italo Calvino. In: Widerstehen. Anmerkungen zu Calvinos erzählerischem Werk. Hrsg. v. Gerhard Goebel-Schilling u.a., Frankfurt am Main: Materialis Verlag. 1990: 48-62.

Greber, Erika: Wendebuchstaben, Wendebilder: Palindromanie der Jahrtausendwende. In: Materialität und Medialität von Schrift. Hrsg. von Greber, Ehrlich, Müller. Aisthesis Verlag, Bielefeld, 2002: 131-150.

Greer, Mary K.: The Complete Book of Tarot Reversals. Llewellyn Worldwide, 2002. (Kindle Edition).

Greimas, Algirdas Julien: About Games. In: SubStance. Vol. 8, Nr. 4/25, University of Wisconsin Press, 1979: 31-35.

Hemlé, Eugen: *Traduire La Vie Mode d'Emploi*. In: Litteratures: Georges Perec. Nr. 7, 1983: 99-101.

Hervé/Perec: La Vie: règle du jeu. In: Entretiens et conférences. Vol. I: 1965-1978. Joseph K., Nantes, 2003.

Hossenfelder, Malte: Epikur. C.H. Beck, München, 2006.

Huizinga, Johan: Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Rowohlt, Reinbek bei Hamburg, 2009.

Hutchinson, Peter: Games Authors Play. Methuen, London und New York, 1983.

Huth, Otto: Janus. Ein Beitrag zur altrömischen Religionsgeschichte. Röhrscheid Verlag, Bonn, 1932.

Ihrig, Wilfried: Nachwort. In: Larbaud, Valery: Sämtliche Werke des A. O. Barnabooth. Aus dem Französischen von Georg Goyert, Wilfried Ihrig, Wilhelm Lehmann und anderen. Ullstein, Frankfurt/Berlin, 1986.

Iser, Wolfgang: Der Akt des Lesens. Theorie ästhetischer Wirkung. München: Wilhelm Fink Verlag. 1994.

Iser, Wolfgang: Das Fiktive und das Imaginäre. Perspektiven literarischer Anthropologie. Suhrkamp, Frankfurt am Main, 1991.

Jahn, Schilling (Hrsg.): Literatur und Spiel. Zur Poetologie literarischer Spielszenen. Hirzel, Stuttgart, 2010.

Juuls, Jesper: half-real. Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds. MIT Press, Cambridge/London, 2011.

Kastner, Folkvord: Die große Humboldt-Enzyklopädie der Kartenspiele. Humboldt Verlag GmbH, Baden-Baden, 2005.

Kristeva, Julia: Desire in Language: A Semiotic Approach to Literature and Art. Columbia University Press, New York, 1980.

Laozi (Laotse): Tao Te King / Dao De Jing. Das Buch des Alten vom Sinn und Leben. Edition Holzinger. CreateSpace Independent Publishing Platform, 2013.

Lapprand, Marc: Poétique de l'Oulipo. Rodopi, Amsterdam/Atlanta, 1998.

Larbaud, Valer: A.O Barnabooth. Ses oeuvres complètes: Le pauvre chemisier. Poésies. Journal intime. Gallimard, 1948.

Le Lionnais, François: La LiPo. Le premier Manifeste. In: Oulipo. La littérature potentielle. Créations Re-créations Récréation. Gallimard, Paris, 1973: 19-22.

Le Lionnais, François: Le second Manifeste. In: Oulipo. La littérature potentielle. Créations Re-créations Récréation. Gallimard, Paris, 1973: 23-27.

Le Tellier, Hervé: Esthétique de l'Oulipo. Le Castor Astral, Bordeaux, 2006.

Lescure, Jean: Petite histoire de l'Oulipo. In: Oulipo. La littérature potentielle. Créations Re-créations Récréation. Gallimard, Paris, 1973: 28-40.

Liede, Alfred: Dichtung als Spiel. Studien zur Unsinnspoesie an den Grenzen der Sprache. Walter De Gruyter & Co., Berlin, Bd.2. 1963.

Lusson/Perec/Roubaud: Petit Traité invitant à la découverte de l'art subtil du go. Christian Bourgois Éditeur (1969), Paris, 2003.

Magné, Bernard: PERECOLLAGES 1981-1988. Presses Universitaires du Mirail-Toulouse, Toulouse, 1998.

Magné, Bernard: Préface. In: Perec, Georges: La vie mode d'emploi. Romans. Fayard, Paris, 1978.

Magné, Bernard: Transformation of Constraint. In: The Review of Contemporary Fiction, Vol. 13.1, 1993: 111-123.

Manganelli, Giorgio: Postfazione. In: Calvino, Italo: Il Castello dei destini incrociati. Mondadori, Mailand, 2012.

Markey, Constance: Calvino and the Existential Dilemma: The Paradox of Choice. In: Italica. Vol. 60, Nr. 1, Frühjahr, 1983: 55-70.

Mattenklott, Gundel: Über einige Spiele in Georges Perecs Roman Das Leben Gebrauchsanweisung. Zeitschrift ästhetische Bildung (ZAEB). Zaeb.net. JG. 1, Nr.1., 2009.

Matuschek, Stefan: Literarische Spieltheorie. Von Petrarca bis zu den Brüdern Schlegel. Universitätsverlag C. Winter, Heidelberg, 1998.

Mayr, Seclaczek: Das große Tarockbuch. Perlen-Reihe, Wien/Frankfurt am Main, 2001.

Melville, Herman: Bartleby the scrivener. A story of Wall-Street. Melville House Publishing, New York, 2010.

Milanini, Claudio: Postfazione. In: Calvino, Italo: Una pietra sopra. Mondadori, Mailand, 2013.

Motte, Warren: Playtexts. Ludics in contemporary literature. University of Nebraska Press, Lincoln & London, 1995 (Kindle Edition).

Nichols, Sallie: Jung and Tarot: An Archetypal Journey. Weiser Books, Boston, 1980.

Niermann, Anabel: Das ästhetische Spiel von Text, Leser und Autor. Peter Lang Verlag, Frankfurt am Main u.a., 2004.

Pastior, Oskar: Das Unding an sich. Frankfurter Vorlesungen. Frankfurt, Suhrkamp, 1994.

Pastior, Oskar: Francesco Petrarca. 33 Gedichte. Carl Hanser Verlag, München/Wien, 1983.

Pastior, Oskar: Gedichtgedichte. Hermann Luchterhand Verlag, Darmstadt/Neuwied. 1973.

Pastior, Oskar: Hören des Genitivs. Carl Hanser Verlag, München/Wien, 1997

Pastior, Oskar: Jalousien aufgemacht. Ein Lesebuch. Hrsg. v. Klaus Ramm. Carl Hanser Verlag. München, Wien, 1987.

Pastior, Oskar: Lesungen mit Tinnitus. Gedichte. Carl Hanser Verlag, München/Wien. 1986.

Penzenstadler, Franz: Die Poetik der Gruppe Oulipo und deren literarische Praxis in Georges Perecs *La Disparation*. In: *Zeitschrift für französische Sprache und Literatur* Bd. CIV. Hrsg: Hempfer, Blumenthal. Franz Steiner Verlag, Stuttgart, 1994: 163-182.

Perec, Georges: *Le Condottière*. Roman. Édition du Seuil, Paris, 2012.

Perec, Georges: *Lettre inédite*. In: *Littératures*, Nr. 7, 1983: 61-67.

Perec, Georges: *Quatre figures pour La Vie mode d'emploi*. In: *Oulipo. Atlas de littérature potentielle*. Gallimar, Paris, 1981: 387-392.

Perec, Georges: *Un cabinet d'amateur. Histoire d'un tableau*. Balland, Paris, 1989.

Perec, Georges: *W ou le souvenir d'enfance*. Gallimard, Paris, 2015.

Perec/Mortley: *The Doing of Fiction*. Extracts from a tape-recorded conversation in English with Kaye Mortley, Paris, August 1981. In: *Review of Contemporary Fiction*, Nr. 13.1, Frühjahr 1993: 23-33.

Perec/Pawlikowska: *Entretien*. In: *Littératures*, Nr. 7, 1983: 69-77.

Pilz, Kerstin: *Mapping Complexity: Literature and Science in the Works of Italo Calvino*. Troubador Publishing, Leicester, 2005.

Proudfoot, Richard: *Foreword*. In: West, Anthony James: *The Shakespeare First Folio: A new worldwide census of first folios*. Oxford University Press, 2001.

Queneau, Raymond: *Cent mille milliards de poèmes*. Gallimard, Paris, 1961.

Rommel, Thomas: *Grundbegriffe der Literatur*. LIT Verlag, Münster, 2012.

Sagnol, Marc: *Des Passages Parisiens à la rue Simon-Crubellier. A propos de quelques motifs benjaminien chez Perec*. In: *Littératures*, Nr. 7, 1983: 91-97.

Sánchez, Pablo Martín: El arte de combinar fragmentos. Prácticas hipertextuales en la literatura oulipiana (Raymond Queneau, Georges Perec, Italo Calvino, Jacques Roubaud). Tesis doctoral. Granada, 2012.

Schestag, Thomas: p a r a – Titus Lucretius Carus, Johann Peter Hebel, Francis Ponge, Boer, München, 1999.

Schiller, Friedrich: Über die ästhetische Erziehung des Menschen. tredition GmbH, Hamburg, 2012.

Schmitz-Emans, Monika: Die Literatur, die Bilder und das Unsichtbare: Spielformen literarischer Bildinterpretation vom 18. bis zum 20. Jahrhundert. Königshausen & Neumann, Würzburg, 1999.

Schwartz, Paul: Georges Perec. Traces of his Passage. Summa Publications, Inc., Birmingham, Alabama, 1988.

Shakespeare, William: As you like it. Arden Shakespeare, London, 2007.

Shakespeare, William: The plays and poems of William Shakspeare. E. Fleischer, Leipzig, 1830.

Stirnadel, Vesna: Le Point de non-retour – Rekonstruktionsversuche der zerfallenden Identität in den Werken Georges Perecs. Universaar, Saarbrücken. 2014.

Valène, Serge: L'enfance de Djilas, au Montenegro. Pays sans Justice par Milovan Djilas (Robert Laffont). In: Les lettres Nouvelles, Nr. 3, März 1959: 22.

Van Damme, Eric: Stability and Perfection of Nash Equilibria. Springer Verlag, Berlin, Heidelberg, 1996.

Wells/Taylor/u.a. (Hrsg.): The Oxford Shakespeare: The Complete Works. Oxford University Press, 2005.

Wilhelm, Richard: Einleitung. In: Laozi (Laotse): Tao Te King / Dao De Jing. Das Buch des Alten vom Sinn und Leben. Edition Holzinger, CreateSpace Independent Publishing Platform, 2013.

Williams, Anne D.: The Jigsaw puzzle. Piecing together a history. Berkley Books, New York, 2004.

Wittgenstein, Ludwig: Philosophische Untersuchungen. Suhrkamp, Frankfurt am Main, 2015

Wittgenstein, Ludwig: Über Gewißheit. Suhrkamp, Frankfurt am Main, 1970.

Internetquellen

www.oulipo.net

www.woerterbuchnetz.de

www.duden.de

www.1.bp.blogspot.com

www.wischik.com/lu/tarot

www.bmf.gv.at

www.tarock.info

www.bloomsbury.com

www.brechtens.com

www.escarbille.free.fr

www.monlivrenumerique.files.wordpress.com

www.library.ethz.ch

www.gbv.de

www.trauerfreuart.blogspot.de

www.janusschach.de